

月刊

SNK公認 2000年11月1日発行(毎月1回・1日発行)第6巻第11号/通巻66号
[NEO・GEOオフィシャル情報誌] 平成10年6月1日第三種郵便物認可

NEO・GEO FREAK

ネオジオフリーク

技解析

**CAPCOM VS. SNK
MILLENNIUM FIGHT
2000**

幕末浪漫第二幕
月華の剣士
Final edition



2000
630
yen

11

月号

芸文社

アルゼ宣伝課 中村はんの
“今日もタルいわ”
by 菊地翔吉

生駒治美
安井邦彦

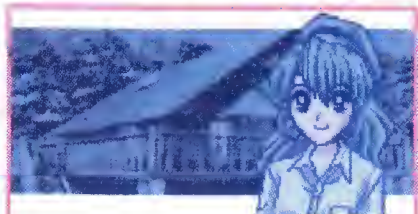
コミック
連載

コラム
声優連載

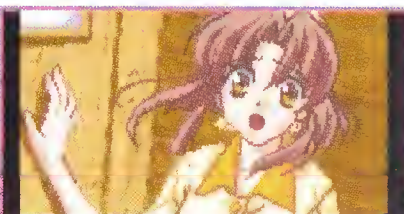
CPU戦攻略

**THE KING OF
FIGHTERS 2000**

特別付録
THE KING OF
FIGHTERS 2000
スペシャルポスター



【沙紀】
優夏……？
気づいてるんでしょ？



【優夏】
ど……どういこと！？ 00

「インフィニティ」ここに完結。

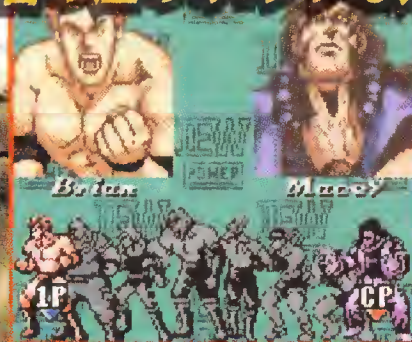
本格プロレスゲーム登場

BIGBANG
PRO WRESTLING
ビッグバンプロレス

【プロレス】 ©SNK2000

10月発売予定 価格3,800円(税別)

目指すは王者の座のみ! タブな奴だけが生き残る!!



「おままだけ」ふわくさつぽうは
このオレにはうらやましい。

THE KING OF FIGHTERS

2000

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000 TM ©SNK 2000

ライバル
宿敵が待つ決戦場へ
ステージ

新登場!ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

ただいまアーケードにて好評稼働中!ネオジオROM版も発売予定

今世紀のラストを飾るミレニアム決戦に挑め!!



●多彩な裏キャラを使って楽しめるアナザーストライカー! ●対戦をさらに熱くするアクティブストライカーシステム!

●画面は開発中のものです。 ●NEOGEOはSNKの商標です

NEOGEO POCKET
新作ソフトラインナップ

にげロンパ
nige-ron-pa

[RPG]
にげロンパ
©電脳映像製作所
10月発売予定
価格3,800円(税別)



おまかせキャラ達と世界を冒険!新感覚お使LRPG登場!!!



ステータス	
HP	29/ 29
MP	28/ 28
リョ	30
ひらけき	34
ぼうぎょ	12
すばやさ	21
まじょく	22
うん	22
EXP	230
LV	06

INFINITY
インフィニティキュア Cure

[恋愛アドベンチャー]
INFINITY Cure.
©KID
10月発売予定
価格4,800円(税別)



明日は変えられるはず...

2000

MILLENNIUM FIGHT 2000

ネオポケ・インフォメーション

INFINITY cure. [NP]	62
ビッグバンプロレス [NP]	64
にげロンパ [NP]	64

※ [PS] = プレイステーション / [DC] = ドリームキャスト / [NP] = ネオジオポケット

設定資料

NEWキャラクターテキスト	15	不知火 舞	134
THE KING OF FIGHTERS	2000		65

声優連載コラム

Hello, Goodbye / 安井邦彦	138
さかなのさんぽ / 生駒治美	139

連載コミック

リョウの朝ごはん / 日向星花	141
月刊4コマFREAK / 坂崎拓海	142
アルゼ宣伝課 中村はんの“今日もタルいわ” / イラスト・菊地翔竜	143

ソフト売上ランキング	81
ソフト人気ベスト10	82
初心者向け格ゲー講座 Grade-1	84
アナザーストライカー調査ファイル	90

クイズ×クイズ	94
パオパオカフェ1号店へようこそ!	96
新作発売予定リスト	112
パオパオカフェ2号店へようこそ!	
パレットキャンパス	114
天晴EXCELLENT	116
特選同人誌コーナー	118
ストーリーアルバム / 愛のてほどきR	122
NEO・GEO TOPICS	140
読者プレゼントコーナー	142
次号予告	144

★ = プレゼントのあるページを表しています
 ★ = 賞品制度を導入している投稿ページを表しています

11

CONTENTS



表紙・THE KING OF FIGHTERS 2000
 イラスト・ヒロアキ (SNK) © SNK 2000
 表紙デザイン・山田幸廣 (PRIMARY GRAPHICS)

対CPU攻略

4

THE KING OF FIGHTERS

全キャラ技解析

46

CAPCOM vs. SNK

新着ゲーム情報

122

幕末浪漫第二幕

月華の剣士 Final edition

128

ゲーム攻略&紹介

COOL COOL TOON

132

伝説のオウガバトル外伝
～ゼノビアの皇子～

86

ネオポケ攻略

メタルスラッグ 2ND MISSION

THE KING OF FIGHTERS

2000

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000 TM

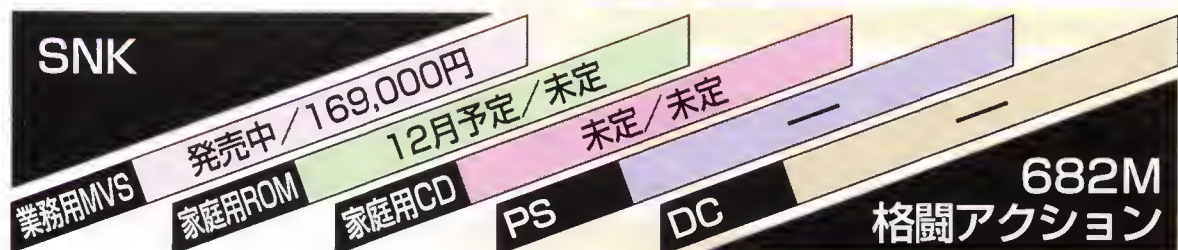


本誌『KOF2000』

特集のラストを飾るのは

ボスキャラ公開と攻略陣による キャラ別性能評価&対CPU戦攻略だ!

『KOF2000』 攻略特集もひとまず今回でラスト。いよいよボスキャラ・ゼロの全貌が明かされる! そして、本誌攻略スタッフによる恒例のキャラクター別性能評価と対CPU戦攻略もドーンと紹介しちゃうぞ。夏からやり込んだ人も、まだまだ『KOF』を楽しめること間違いなし!



ネスツがこれまでに展開した作戦には、大きく3種類のものがある。
プロジェクト「K」(ケイ・

ネスツの作戦展開

ネスツの作戦展開は、大きく3種類のものがある。プロジェクト「K」(ケイ・

ゼロの存在

ネスツの上級幹部の一人。部下だったクリザリッドを使って、ネスツの存在を知らしめた男でもある。今回は変装能力を使って、ハイドルンの上級組織に所属していたリングになりすまし、傭兵部隊の実権を掌握。ハイドルンから実行能力を奪つ。さらに自身に部隊を指揮させて「KOF」を開催し、ネスツの裏切り者であるK、マキシマ捕獲作戦とゼロキャンノンの発射作戦(総称して「プロジェクト00」ダブル・オー)を同時に開催する。格闘スタイルは自身の影とバトルスーツを使った独自のタイプ。身につけたスカートスーツはそれ自体が動甲冑として機能し、彼の思いのままにコントロールすることが可能となっている。

ボスキャラ ゼロ 公開!!



PROFILE

ゼロ
声優: ふとがね金太
格闘スタイル: 主に打撃格闘+カッター攻撃
誕生日: 10月7日
年齢: 44歳
出身地: 不明
血液型: O
身長: 193cm
体重: 88kg
趣味: 仕事
好きな食べ物: 寿司、すきやき
得意スポーツ: ゴルフ、野球
大切なもの: 変身能力
嫌いなもの: 裏切り者

技 表

●投げ技	
邪骸喰利	相手の胸ぐらをつかみ地面に叩きつける
●特殊技	
幻魔刻翔	中段判定の正拳攻撃
●必殺技	
斬風燕破・叛鏡	マントのスカート部をなびかせて攻撃
斬風燕破・殺魔	上記の必殺技の強攻撃
斬風燕破・風牙	マントのスカート部を上方になびかせて対空攻撃
斬風燕破・翔覇	上記必殺技の強攻撃
魔舞紅躁	低い姿勢で相手の間合いに進入し、オーラでダメージを与える
疾火煌陣	影を伸ばして相手を捕縛、テレポートして相手に接近し、コンビネーション打撃
●超必殺技	
獄鎖斬陣	斬風燕破の乱舞バージョン
白羅滅精	ブラックホールを形成してダメージを与える

プロジェクト「クリザリッド」
「KOF'99」で展開されたプロジェクト。こちらはクロ

プロジェクト「クリザリッド」
「KOF'99」で展開されたプロジェクト。こちらはクロ

プロジェクト「クリザリッド」
「KOF'99」で展開されたプロジェクト。こちらはクロ

システム解析 Part 3

解析／DSP-1 たるりん

対CPU戦心得

まず始めに、ここでは、CPUキャラに勝つために押さえておきたい知識をまとめていこう。毎年CPUの性質はほぼ同じなので、すでにおなじみのものばかりかとは思いますが…。

■ジャンプ攻撃のあと、立ちたま出る下段攻撃を出すの食らう

CPUキャラにジャンプ攻撃を立ちガードさせたあと、こちらが立ち状態で通常技or必殺技を出すと、CPUキャラはずっと立ちガードのままかたまるという特徴がある。そのため、「立ったまま出せる下段技（京の近距離立ち弱

キックなど）」「下段判定の必殺技（マリーの弱ストリートスライサーなど）」を出すの食らうてくれるのだ。

ただし、ジャンプ攻撃から地上技へのつながりが遅い（連続ガードになっていない）時は、しゃがみガードされてしまつこともある。なるべくジャンプ攻撃の打点を低くするようにつなげよう。

この戦法が使えるキャラは限られているが、使えるキャラは簡単にCPU戦を勝ちぬくことができるぞ。

■空中で技を当てたあと、着地地点に技を重ねておくと食らう

『KOF』のCPU戦ではおなじみの現象。主に、浮かせて技で相手を浮かせたあと、空中で通常技を当てて追撃し、着地地点に技を重ねるとい



つたふうに使う。重ねた技から、ふたたび連続技として浮かせて技を決めれば、CPUをKOするまで繰り返すことができるのだ。これまた、使えるキャラは限られているのがネック。

■小技でCPUの行動を誘うのが基本

CPU戦では、相手がス

システム追加情報

●ストライカー同時召還続報

前号で、自キャラの技を出すと同時にストライカーを呼ぶ方法をいくつか紹介したが、いくつか抜けているものがあったので、改めて紹介していこう。

・ジャンプ攻撃のあと、着地する少し前にBC同時押し：弱キックボタンの技+ストライカー

・弱攻撃の連打キャンセル時にBC同時押し：弱キック+ストライカー

・通常技キャンセル必殺技の入力時に、通常技の攻撃判定が発生する前に必殺技のコマンドを完成させてBC同時押し（押しっぱなしにするとベター）：キャンセル必殺技+ストライカー

特に2つ目の方法は、弱攻撃数発のヒット確認からストライカーにつながる可能性があるとなっており、弱攻撃からのダメージ効率が飛躍的にアップする。弱攻撃から有効な連続技を持っていないキャラは、ぜひとも戦術に取り入れてほしいのだ。

●地上引きこみ

以前にもお伝えした通り、相手を浮かせるストライカーと、自キャラの攻撃を、地上にいる相手に同時にヒットさ

せると、相手を浮かさずに地上で技をヒットさせることができる（地上引きこみ）。それに加えて、ダウン技を当ててふつとんだ相手に対し、ダウンする瞬間にストライカーで追撃し、それと同時に（やや遅くても大丈夫）に自キャラの技をヒットさせると、これまた地上ヒットにすることが

できる。前号で紹介している、Kなどの連続技は、この現象を利用して。この現象は、通常投げからのストライカー追加攻撃や、投げ外しからのストライカー追加攻撃からも狙える。相手を投げたあと、ダウンした相手に当たるようなタイミングでストライカー追加攻撃を發動し、ストライカーが当たる瞬間に自キャラの攻撃を重ねておけばOKだ。各投げ技によって、ストライカー追加攻撃を出すタイミングが異なる

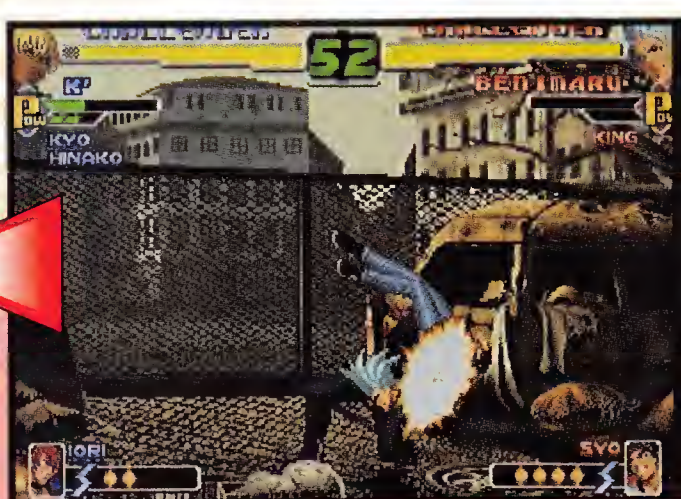


BC同時押しで、弱キックとストライカーが同時に。超便利

ため、確実に決められるようになるには、多少の練習を必要とするだろう。ただし、KのC投げなど、相手を地面に叩きつけるような投げ技の場合は、投げが完了した瞬間から相手はダウン状態になっているため、早めにBCを入力しておくだけで簡単にこの現象を狙うことができる。

もちろん、このあとは地上の連続技を決めることができるため、通常投げ（or投げ外し）からすさまじいダメージを与えることができる。ゲージとストライクボムを消費してしまつのがネックだが、ゲージに余裕がある時はぜひ狙ってみてほしい。

K'だとやりやすい。C投げでべしと相手を投げたあと…



ストライカー追加攻撃と立ち強パンチが同時に当たる！しゃおら！

キャラクター性能評価

攻撃力・キャラの攻撃力／リーチ・キャラの攻撃範囲／スピード・キャラの動きの速さ／使いやすさ／キャラの使いやすさ／ストライカー・ストライカーとして使用した時の性能／総合・全体的な評価 それぞれの項目を高い順にA～Eで評価しています。

K'

使いやすさ	攻撃力
B	B
ストライカー	リーチ
C	B
総合	スピード
A	B



平均レベルより威力の高い連続技。そしてその決め易さ（ほかのキャラに比べて）。捕まえきれないキャラにとっては驚異となるアイントリガーからの追加技の数々。それらが攻撃力、リーチ、スピード評価にすべて絡んでくるのがK'の強み。前作から大幅なパワーアップを経て、結果的にはトータルバランスの良い、総合Aキャラになったと考えます。ただし、ストライカーは凡才です：普通か。

マキシマ

使いやすさ	攻撃力
C	B
ストライカー	リーチ
D	C
総合	スピード
C	D



今回のマキシマは通常技の攻撃判定が弱体化してしまっているの、あまり脅威を与えることができなくなった。何よりもSYSTEM 1・2：マキシマスクランブルにつなぐことのできる弱攻撃が近距離立ち弱パンチしかないというのが、マジで辛い。もう、大ダメージを与えるにはパンカーバスターしかない！（笑）でも、パンカーバスターのダメージはあなどれない程のダメージだぞ！

ヴァネッサ

使いやすさ	攻撃力
C	C
ストライカー	リーチ
C	B
総合	スピード
B	A



万能とはいえないが、試合に付き合ってくれる相手にとってはイン・アウトどちらにも展開されるビジョン連携が驚異となるだろう。ビジョン待ちやヴァネッサ自身の攻撃力の低さは攻撃型orダメージ増量型ストライカーでそれぞれ補っていくのがポイントだろう。ストライカー面だが、ガード不能連携、割りこみ的な防衛、攻めの起点つてな感じ。どちらも可もなく不可もない並の評価ということだ。

ラモン

使いやすさ	攻撃力
D	B
ストライカー	リーチ
B	D
総合	スピード
D	B



スピードはなかなか早いので、それを活かした闘い方をしたいのだが、リーチも短く、相手を攻めるにあたってバリエーションが少なすぎる。ゆえ、いかに相手のスキをついて連続技を入れるかにラモンの勝敗は左右される。やはり、タイガースピンを連続技に絡めていきたい。タイガースピンの攻撃力は目を見張るものがあるので、相手に勝つにはこれを是が非でも食わすしかないのだ。

二階堂紅丸

使いやすさ	攻撃力
A	B
ストライカー	リーチ
C	B
総合	スピード
B	B



使い勝手のいい通常技、必殺技が多く使いやすいキャラの部類に入る。全体的にリーチが長く牽制技も豊富で、自分のペースで闘えることも多い。弱点は確固たる対空技がないこと、飛び道具を持つキャラを相手にした時、ペースを握られやすいことぐらいか…。

矢吹真吾

使いやすさ	攻撃力
B	C
ストライカー	リーチ
C	C
総合	スピード
D	C



真吾キック、荒咬み、轟斧など主要技の弱体化もあり、かなり厳しくなってしまった感がある。高威力の連続技も場所限定が多く、まとまったダメージが取りづらい。真吾君には来年少き炎が出るように頑張っしてほしい（笑）。切り札はやはりビシバシドカーンだ。

セス

使いやすさ	攻撃力
C	B
ストライカー	リーチ
A	B
総合	スピード
B	C



見た目の通り全体的に動きは重い。しかし、裏回り性能のいいジャンプ弱キックや胴崩しからの強力な連続技など光る部分もたくさん持っているキャラだ。ストライカーとしての使い勝手がいいので、そちらに回されてしまう可能性が高いのが残念。

麟

使いやすさ	攻撃力
B	C
ストライカー	リーチ
C	B
総合	スピード
B	B



1発1発のダメージは少ないため、手数で勝負のキャラ。ラッシュ力もかなり高いので、ゲージのたまりも早い。たまたまゲージは惜しみなく使っていくようにしよう。忘れてはならないのが、しゃがみ弱キックをガード不能にさせられるということ。さすがに毎回毎回当てられるわけでもないが、相手にするのはかなり嫌な現象であることは間違いない。

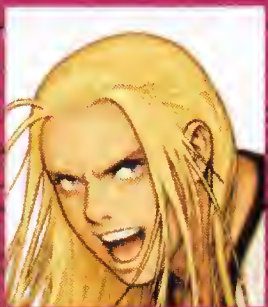
テリー・ボガード



使いやすさ	攻撃力
B	C
ストライカー	リーチ
C	B
総合	スピード
B	C

パワードライブ、パワースhoot、パワーチャージの削除により全体的な攻撃力はちと低下気味。しかし、飛び道具、突進技、対空&反撃技など一通り必殺技は揃っているの、相変わらずオールラウンドな闘いである。特に、パワードラックの追加は大きく、使うストライカーによつては一気に勝負が決まることも。基本的に、守り中心の地味な闘いできればかなり勝てるキャラじゃないかな。

アンディ・ボガード



使いやすさ	攻撃力
C	B
ストライカー	リーチ
C	B
総合	スピード
B	B

攻撃力は、単発では毎年恒例で並といった感じだけど、やはり壁壁水撃を絡めた連続技は大ダメージを狙っている。リーチ面では、遠距離立ち強パンチやジャンプ攻撃などが評価の対象になりB。スピードも不知火絡みでトリッキーに動くことができるため、Bの評価にしてみました。大きな変更点はないものの、今年も充分に闘っているっす。面白いよ。

ジョー・ヒガシ



使いやすさ	攻撃力
C	C
ストライカー	リーチ
A	B
総合	スピード
C	C

中間距離での牽制技は強いが、それ以上の武器を持っていない。相手の跳びこみを強タイガーキックで確実に迎撃したり、相手がガードをかためたところをC投げで投げるといった方法でダメージを奪っていくしかないだろう。ジョーが真価を発揮するのはストライカーにした時という話もあるが…(苦笑)。活躍の場があるだけよしとしよう(涙)。

ブルー・マリ



使いやすさ	攻撃力
B	B
ストライカー	リーチ
C	C
総合	スピード
B	A

クライミングアロー、M. ダイナマイトスウィングといった対空技が強く、牽制のしゃがみBからストライカーをからめた連続技を狙えるなど、防御面が優秀。攻撃面も、中段技や、奇襲のストレートスライサーからいちいちストライカーで追撃できるし、リアルカウンターを使ったガード不能ストライカーも強力。ただ、ストライカーへの依存度が高いので、いかにゲージをためるかがポイント。

リョウ・サカザキ



使いやすさ	攻撃力
C	B
ストライカー	リーチ
B	C
総合	スピード
B	B

牽制技に多少の難があるが、そのほかはい物がそろっている。虎砲、疾風拳からお手軽に大ダメージを取れるのも強み。キャラクター単体の強さはかなりのものだが、ストライカーシステムとの相性がいいまちなのが残念。下段受けの暴発がなければ使いやすいさはB。

ロバート・ガルシア



使いやすさ	攻撃力
C	B
ストライカー	リーチ
B	B
総合	スピード
B	B

下段、中段、どこからでも大ダメージを取れるのがロボットの強み。ストライカーがらみの連続技も強力なので、使いこなせば上位を狙えるキャラだ。通常技もなかなか使い勝手の良いものがあるが、必殺技がすべてため技なので使いやすいさはCとなっている。

タクマ・サカザキ



使いやすさ	攻撃力
C	A
ストライカー	リーチ
D	B
総合	スピード
B	C

虎煌拳にストライカーとMAX版龍虎乱舞をからめた鉄壁の守りがタクマの強さを支えている。攻撃力に関しても、ジャンプ攻撃の裏まわり性能が非常に高いこと、小技のダメージが異常に高いこと、そこから龍虎乱舞が簡単につながるなど、申し分なし。ただ、ストライカーをからめた強烈な連続技が作りづらいため、防御型ストライカーを選択し、攻撃面はタクマ単身でがんばろう。

キング



使いやすさ	攻撃力
B	B
ストライカー	リーチ
C	B
総合	スピード
A	B

キャラ単体で見ると攻撃力はわりと低め。しかし、ストライカーシステムのお陰で、お手軽に大ダメージを取れるキャラへと変貌している。通常技も使い勝手のいいものがそろっており、少し練習すればそれなりに戦えてしまう。初心者にもおすすめです。キャラだ。

キャラクター性能評価

攻撃力…キャラの攻撃力/リーチ…キャラの攻撃範囲/スピード…キャラの動きの速さ/使いやすさ…キャラの使いやすさ/ストライカー…ストライカーとして使用した時の性能/総合…全体的な評価 それぞれの項目を高い順にA〜Eで評価しています。

レオナ



使いやすさ	攻撃力
C	C
ストライカー	リーチ
B	B
総合	スピード
B	C

ハートアタックの弱体化により前作までの異様な攻撃力はなくなった。しかし、通常技の性能の良さは相変わらずで、リーチが長いしゃがみ弱キック&しゃがみ強キック、対空に重宝するしゃがみ強パンチなど豊富だ。上りジャンプ強キックが中段技(キャラによっては空振りするけど)になったのも嬉しい限り。超必殺技もすべて前作よりパワーアップしている。単体の能力で強いキャラだ!

ラルフ



使いやすさ	攻撃力
A	B
ストライカー	リーチ
C	B
総合	スピード
B	C

相変わらず通常技の攻撃判定が強く、リーチの長い軍人ラルフ。やはり相手の牽制などに役立つのはしゃがみ強パンチだろう。あとは遠距離立ち弱パンチorキックや遠距離立ち強パンチを織り交ぜていけば中間距離はもうラルフのもの。さらに脅威なのはSTをからめると、とてもない連続技ができる。しかも、その連続技が使いやすく、とても狙いやすいのだ。今回も強いッス!

クラーク



使いやすさ	攻撃力
B	B
ストライカー	リーチ
C	C
総合	スピード
B	C

コマンド投げの空振りモーションが大きくなってしまったせいで、従来のコマンド投げから起き攻めという黄金パターンが少々やりづらくなってしまった。よって、攻撃力は並程度。とうとう投げキャラの時代も終わるかと思いきや、特定のストライカー+コマンド投げはもう手がつけれません。通常技も強いので、わりと簡単に投げに持ちこめるし。やっぱり投げキャラは強かったですよ。

ウィップ



使いやすさ	攻撃力
D	C
ストライカー	リーチ
C	A
総合	スピード
C	B

全体的には確かに性能がいい技を持っているのだが、いかにせん前作に比べると弱体化した部分が目立つ。リーチの長さを活かして優位に闘える部分も多いので、上位のキャラと張り合えないことはまったくないだろう。総合Cといっても限りなくBに近いCといえる。

麻宮アテナ



使いやすさ	攻撃力
B	C
ストライカー	リーチ
C	C
総合	スピード
C	B

衣装も新たに心機一転といきたいところであつたが、別段なんも変化なし。シャイニングクリスタルビットの発生が早くなって、無敵時間もついてもったという強化っぷりはうれしくもあるが、それでも相変わらずパワー不足で悩むところ。地道にべちち当てて体力を奪っていくか、遠くで寂しくボールを飛ばして、いつの間にか勝ちましょう。

椎拳崇



使いやすさ	攻撃力
C	C
ストライカー	リーチ
D	B
総合	スピード
C	C

はい、その…なんつーか。うん、みなさんの言いたいことはよく分かります。普通になっちゃいましたね、このキャラ。あまりにも普通すぎて逆に清々しいくらいです(涙)。とにかく弱体化は激しいものがあるっすね。去年のままであったらそれはそれでヤバイ気もしますが、手数で攻めるキャラではないので、びちびちと地味にやっていきましょう。

鎮元斎



使いやすさ	攻撃力
C	C
ストライカー	リーチ
C	D
総合	スピード
C	D

相変わらずの人。もはやこの老人には急激な変化を期待してはいけなかったようです。とはいっても、いい物はそのままいい物として残り続けているのはいいことではないでしょうか。相手にしたらけっこうイヤなキャラかもしれませんがね。なんといっても小さいし。轟欄炎砲がかなり使えるようになったのもとっても素敵よ、おじいさん。

包



使いやすさ	攻撃力
C	C
ストライカー	リーチ
C	D
総合	スピード
B	B

強かったかわし攻撃がなくなったのはかなり寂しい。システム自体が変わったから仕方ないんですが。ただ、一部の必殺技の発生が早くなったのは今回の目玉商品。投げ投げできないC投げも健在。お手軽な連続技もできたし、小さいし、いい感じで病みあがってるんではないでしょうか。これでもうちよつとリーチがあつたらなあ…と思うのは贅沢でしょうか。

不知火 舞



使用やすさ	攻撃力
B	B
ストライカー	リーチ
C	B
総合	スピード
A	B

今回も舞の各種通常技は牽制に大活躍！
攻撃判定は強いし、リーチも長いのは使う側
にとってはもうウハウハものです。そして、
山桜桃の裏回り性能も健在なので相手を翻弄
するには困らない。まあ、STがらみの連続
技でとんでもないダメージを与えるものが見
当たらないというのが残念なところだが、そ
れを補うほどの性能を持っているから良しと
しましょう。

ユリ・サカザキ



使用やすさ	攻撃力
A	C
ストライカー	リーチ
B	B
総合	スピード
B	B

攻撃力が若干低いですが、決して非力というワ
ケではなく、ストライカーとの組み合わせに
よっては、かなりのダメージを与えられる連
続技も保有している。単発攻撃のヒット率が高
いので、ほかと比較するとこの程度かなと。
全体的にシェイプアップ＆パワーアップされ、
前作よりさらに使いやすく、自由度が高い立
回りが望めるキャラに仕上がった。ストライ
カーはユリを主に高評価しこのポイント。

藤堂 香澄



使用やすさ	攻撃力
B	C
ストライカー	リーチ
A	C
総合	スピード
C	C

昨年とは違い、超重ね当てるMAXバジ
ヨンがなくなってしまうため、竜巻槍打か
らまともなダメージを取る機会がなくなっ
てしまったのがつらい。
さすがに当て身に頼るわけにもいかないの
で、非常にダメージがとりにくい。地道に闘
っていくしかないだろう。

四条 雛子



使用やすさ	攻撃力
D	A
ストライカー	リーチ
C	D
総合	スピード
C	D

リーチが短い判定の強い技がないとい
つていいので、牽制技に長けているキャラを
相手にするのは、かなりキツイといえる。
しかし一発（選んでいるストライカーにもよ
るけど）を持っているので、その一発さえ決
まれば勝利をもぎとることもできるので、ど
んなキャラが相手だろうが平常心を保って闘
うことを忘れないようにしたいところ。つ
づ、慣れが必要だけど楽しいキャラだと思う。

キム・カツファン



使用やすさ	攻撃力
C	B
ストライカー	リーチ
C	C
総合	スピード
B	B

前作までの、空連撃をからめた連係、下段
弱攻撃からの連続技、飛翔脚を使ったラッシ
ユなど攻めは相変わらず強力。加えて、2つ
の超必殺技がパワーアップしたことで前作に
も増して攻撃力は高い。守りに回った際も、
飛燕斬が様々な局面で重宝するし。全体的に
見て、ストライカーを使わなくてもキャラ性
能だけで勝てる！ただ、相手に待たれると
ツライ面があるのはいかんともしたいけど。

チャン・コーハン



使用やすさ	攻撃力
A	A
ストライカー	リーチ
C	A
総合	スピード
A	E

攻撃力は相変わらず非常に高く、リーチの
長い技が多いので、体力勝ちしている時は安
定した実力を見せるはず。
反面、体力負けしている時のもろさもある。
特に、飛び道具を持ったキャラを相手にする
時は、自分の間合いで闘えず、厳しい面があ
る。

チヨイ・ボンゲ



使用やすさ	攻撃力
C	B
ストライカー	リーチ
C	E
総合	スピード
B	A

ゲージため能力が極めて高い上に、ガード
キャンセルふつとばし攻撃！ストライカーに
よる追撃がかなり強力。そのうえ、素早い移
動からC投げや昇りジャンプ強キックでガイ
ドをくすせるし、体力勝ちしたらひたすら逃
げ回ることも難しくない。勝利に徹した戦術
スタイルを使えばかなり強いが、やりすぎる
と嫌われそう。ストライカーとガードキャ
ンセル以外の防御手段に乏しいのが弱点か。

ジョン・フリン



使用やすさ	攻撃力
D	B
ストライカー	リーチ
D	C
総合	スピード
B	B

ふつとばし攻撃が弱体化した以外は、去年
とやることはほぼ同じ。相変わらず使いこな
すのは難しいが、攻守ともにストライカーを
からめることによって一気にパワーアップす
る。ストライカーで浮かせたあとは、流滝蹴
×6（2発当てたあと、大ジャンプで跳ね返
ること）↓強鳳凰天舞脚で一気到大ダメージ
を与えていける。強いストライカーを選択す
るのが、ジョンで勝つ最大のコツ（?）。

草薙京



使いやすさ	攻撃力
B	B
ストライカー	リーチ
A	C
総合	スピード
B	B

荒咬みでの牽制やジャンプ攻撃の鋭さが光る京。なんだかんだで安定して闘っているが、ストライカーでの割りこみなどが怖いのでゴリ押しもほどほどに...というのが今年の課題。攻撃力はBだが、これは全体的に見ての意見。画面端でなら相変わらず大ダメージを狙うことができる。ストライカーに関して霧島翔のおかげでA!! ガードキャンセルなどから大ダメージにつながるの嬉しい♪

八神庵



使いやすさ	攻撃力
B	B
ストライカー	リーチ
B	C
総合	スピード
B	C

爪薙がご愁傷になり、アグレッシブ性がかなりマイナス...残念にや。96庵の出来悪い版って感じ...? 自身のダメージを奪う手段が単純なので、ストライカーで連携&連続技に変化を付けていこう。ちなみにアナザー&マニアクスストライカーは高評価! 攻守にわたって高性能なので、念願の爪薙やオロチ姉さん達を存分にふるってやろう! 庵自身は使えないけど...って駄目じゃん!! (微笑)

クーラ・
ダイヤモンド



使いやすさ	攻撃力
C	C
ストライカー	リーチ
C	B
総合	スピード
B	B

オーソドックスなイメージのキャラだが、ジャンプスピード、弱クロウバイツ、カウンタージェツ、スライディングエッジ、アイスコフィン(C投げ)など優秀なモノが揃っている。その中でもアイスコフィンは投げ抜け不能+大ダメージに結びつくといった極上の性能だ。これで通常技が重くなければいうことなかったんだなあ。まあ、それでも全然強いキャラ。担当のお気に入りです♥

ネスツ キャラクター プロフィール

PROFILE 1

フォクシー

声優：池澤春菜
格闘スタイル：フェンシングを基本とした剣術
誕生日：12月9日
年齢：28歳
出身地：不明
血液型：A
身長：181cm
体重：61kg
趣味：みつばちプラント
好きな食べ物：食べたことがないけどフォアグラ
得意なスポーツ：フェンシング
大切なもの：組織&部下
嫌いなもの：エリート幹部（自分は叩き上げだから）
B87W61H88

PROFILE 2

ダイアナ

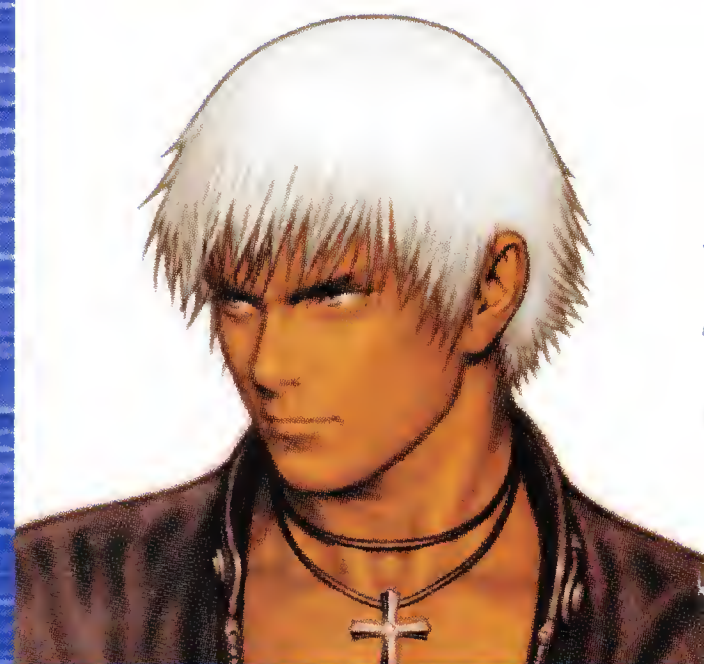
声優：南かおり
格闘スタイル：フェンシングを基本とした剣術
誕生日：11月18日
年齢：29歳
出身地：不明
血液型：O
身長：188cm
体重：69kg
趣味：蝶の標本集め（自分では作らない）
好きな食べ物：カロリーメイト
得意なスポーツ：フェンシング
大切なもの：組織&部下
嫌いなもの：エリート幹部（自分は叩き上げだから）
B86W62H90

PROFILE 3

キャンディ・ダイヤモンド

声優：なし
格闘スタイル：クーラストライカーアーツ
誕生日：1月9日
年齢：2歳ちょっと?
出身地：ネスツ第3工場
血液型：なし
身長：169cm
体重：120kg
趣味：己を磨く（ワックスで）
好きな食べ物：スターバックスのコーヒー
得意なスポーツ：スケート
大切なもの：クーラ
嫌いなもの：酸性雨

攻撃力...キャラの攻撃力/リーチ...キャラの攻撃範囲/スピード...キャラの動きの速さ/使いやすさ...キャラの使いやすさ/ストライカー...ストライカーとして使用した時の性能/総合...全体的な評価 それぞれの項目を高い順にA~Eで評価しています。



K'

攻略／蒼炎闘士ゆーち

アンダーグラウンドを駆け抜け 自由を勝ち取る真紅の炎

セス、麟、タクマ、ラルフ、クラーク、ケンスウ、舞、チャン、ジョン

Shadowy パターン

対応キャラ：マキシマ、リョウ、キング、アテナ、キム、ラモン、セス、麟、タクマ、ラルフ、クラーク、ケンスウ、舞、チャン、ジョン、紅丸

後述のいずれかでダウンを奪い、素早くCPUの起き上

灼熱地獄 パターン

対応キャラ：マキシマ、リョウ、キング、アテナ、キム、ラモン、セス、麟、タクマ、ラルフ、クラーク、ケンスウ、舞、チャン、ジョン、紅丸

も可)を重ねよう。ガードされた場合はそのままセカンドシェルで強・アイントリガー→セカンドシェルとガードクックから連続技を決めよう。空中ふつとばし攻撃でダウンを奪うキャラ：マキシマ、

開始直後から弱・ミニッツをガードさせ、ワンクツショウ置いてから強・クロウバイツ十追加技を出していこう。追加技でゼロの背後に回った場合は、斬風燕破・翔覇を空振るのでスキに連続技を決めよう。画面端で追加技までガードさせたら通常投げを決めてやる。画面端でミニッツスパイクを深めにガードさせてしまつた場合は、クロウバイツではなく、通常投げを狙っていくといいだろう。

しゃがみ強キックでダウンを奪い、CPUの起き上がりには再びしゃがみ強キック…つと繰り返すだけで勝てるもの。しゃがみ強キックを出す(もしくは重ね)タイミングはキヤラそれぞれだが、大抵CPUの起き上がる寸前に出していけばOK。前転で回避してくるCPUもいるが、先端目安で出していけば通常投げや連続技で対処できる。

開始直後から弱・ミニッツをガードさせ、ワンクツショウ置いてから強・クロウバイツ十追加技を出していこう。追加技でゼロの背後に回った場合は、斬風燕破・翔覇を空振るのでスキに連続技を決めよう。画面端で追加技までガードさせたら通常投げを決めてやる。画面端でミニッツスパイクを深めにガードさせてしまつた場合は、クロウバイツではなく、通常投げを狙っていくといいだろう。

ツクから灼熱地獄 パターンへ移行してもいい。こちらはパーフェクト間違いないだ！

天より高く…ま、器じゃねえの。さよならネスツ…俺は自由だ！



炎上！いつもはSTAY AWAYだけど…今日はこつちきて♡

その他のパターン

ロバート、雛子…遠距離立ち強キック(先端が当たる間合い)をヒットorガードさせて、前転or二段足蹴りを誘おつ。どちらも強・クロウバイツをヒットさせることがで

開始直後から弱・ミニッツをガードさせ、ワンクツショウ置いてから強・クロウバイツ十追加技を出していこう。追加技でゼロの背後に回った場合は、斬風燕破・翔覇を空振るのでスキに連続技を決めよう。画面端で追加技までガードさせたら通常投げを決めてやる。画面端でミニッツスパイクを深めにガードさせてしまつた場合は、クロウバイツではなく、通常投げを狙っていくといいだろう。

ツクから灼熱地獄 パターンへ移行してもいい。こちらはパーフェクト間違いないだ！

天より高く…ま、器じゃねえの。さよならネスツ…俺は自由だ！

がりに近づき、強・アイントリガー→キャンセルセカンドシェルと出していこう。画面中央付近でヒットしたあとは空中ふつとばし攻撃でダウンを奪い、起き上がりに再びトリライ。画面端でヒットした場合は垂直ジャンプ強攻撃で追撃し、着地に強・アイントリガー(近距離立ち強パンチで

ガードされたとしても連続ジャンプし、画面端へ追いこもう。画面端に辿り着いたら近距離立ち弱キック(もしくは直接)から強・アイントリガー十αを狙っていこう。○弱・ミニッツスパイクでダウンを奪うキャラ：ラモン、

技コマンド表

●投げ技	
スポットパイル	←or→+C
ニーストライク	←or→+D
●特殊技	
ワンインチ★	→+A
ニーアサルト	→+B
●必殺技	
アイントリガー	→→→+AorC
セカンドシュート★	
アイントリガー中	→+B
セカンドシェル	
アイントリガー中	→+D
ブラックアウト	
アイントリガー中	←BorD
クロウバイツ★	→→→+AorC
追加攻撃	
クロウバイツ中(強のみ)	→+BorD
ミニッツスパイク(地上/空中)	→→→+BorD
ブラックアウト	→→→+BorD
●超必殺技	
チェーンドライブ	→→→→→+AorC
ヒートドライブ	→→→→→+AorC
●MAX超必殺技	
チェーンドライブ	→→→→→+AC
●ストライカー動作/アナザーストライカー	
ナロウスパイク/アナザーK'	

※技コマンド表内において、技名の後ろに「★」印がついている技はスーパーキャンセルに対応。★印に続き、()内に「強」あるいは「弱」と記されている技は、そのいずれかのみが対応。また、「○/×」などの表記は対応する段数を示している。



マキシマ

攻略/Kaz 78年式

もう君は一生起き上がりこぼしパターン
 対応キャラ…マキシマ、麟、タクマ、キング、クラーク、包、雛子、チョイ

相手をダウンさせてからひたすら起き上がりにしゃがみ強キックを重ねていくといった、ごくごくシンプルなたパターン。このパターンで注意したい所は、キャラによって起き上がるタイミングが異なる点だ。

**さあこい！
 はやくこい！
 春よこいパターン**

対応キャラ…K、ヴァネッサ、紅丸、真吾、テリー、ジョー、マリィ、リョウ、ロバート、ラルフ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、ユリ、キム、チャン

このパターンはこちらが画面端までいって、しゃがみ弱攻撃などで相手を牽制して相手の攻撃をガードし、そのスキに反撃するといったパターンだ。

ヴァネッサ…しゃがみ弱パンチなどをこちらが振り回しているときダッシュパンチャーやパンチャービジョンなどで突進してきたりするので近寄

技コマンド表

●投げ技

ダイナマイトドロップ ◆or◆+C

チョーキングバース ◆or◆+D

●特殊技

モンゴリアン★ ◆+A

M9型 マキシマミサイル (試作)
◆+C

●必殺技

M4型 ベイパーキャノン★
◆◆◆+AorCSYSTEM1:2 マキシマ・スクランブル
◆◆◆+AorCダブルボンバー
SYSTEM1:2 マキシマ・スクランブル中
◆◆◆+AorCブルドッグプレス
ダブルボンバー中 ◆◆◆+AorCSYSTEM3: マキシマリフト
◆◆◆◆BorDセントーンプレス (追加攻撃)
SYSTEM3: マキシマリフト中
◆◆◆BorDM11型 デンジャラス・アーチ
(近距離) ◆◆◆◆BorDM19型 ブリッツキャノン
◆◆◆BorD

●超必殺技

マキシマ・リベンジャー
(近距離) ◆◆◆◆◆◆◆◆BorDバンカーバスター
◆◆◆◆◆◆+AorC

●MAX超必殺技

マキシマ・リベンジャー
(近距離) ◆◆◆◆◆◆◆◆+BD

●ストライカー動作/アナザーストライカー

マキシマ・ギャローズ/ロッキー



この前転を見逃しては駄目だぞ！聞いているのかワトソン君！

マキシマ…前述のようにマキシマはほかのキャラより起き上がるタイミングが若干遅めなので気をつけよう。



さあ、受け止める俺の愛をおおお！(暴言)



この時点でデンジャラスアーチを出す準備をしておきましょう

もう僕のを受け止めてくれる人はいないのかあ！(死)

えよう。しかし、むやみに出すと九頭竜閃を放ってくるので注意しよう。

空振りしてから投げたらよかですパターン

対応キャラ…マキシマ、麟、タクマ、キング、クラーク、包、雛子、チョイ

ジャンプふつとばし攻撃を早出して着地にデンジャラ

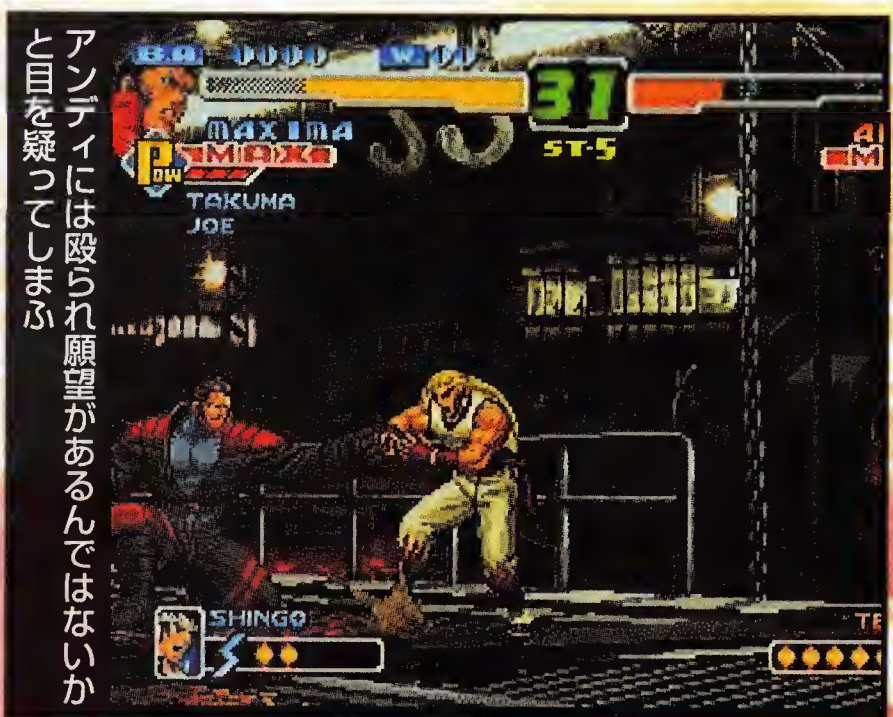
スアーチ入力して相手を投げただけのお手軽パターン。

その他のパターン

対応キャラ…ラモン、アンディ、ウィップ、ジョン

ラモン、ウィップ…普通に跳びこんでいって連続技を狙う。ウィップに跳びこんでいくときはジャンプ弱パンチがいいだろう。

アンディ…こちらが画面端にいつてひたすらしゃがみ弱パンチを出すだけでOK。斬影拳や空破弾を出してきたらしっかりガードしよう。



アンディには殴られ願望があるんじゃないかと目を疑ってしまう

対ボス戦

ゼロと闘うにあたって、最も有効なパターンは、まずマキシマが画面端にいる状態でしゃがみ弱パンチなどでゼロの前転を誘う。そこに連続技を入れるのがいいだろう。もしくはチョーキングバースでゼロを掴んでおいて、起き上がりにはしゃがみ強キックを重ねていくパターンも通用する。

1回しゃがみ強キックが入ってしまえば、あとはタイミング良くゼロの起き上がりに合わせて重ねていくだけなので、そんなに苦労せずに倒すことができるだろう。ほかにもゼロが技を出すタイミングに合

わせ前転し、反撃していく方法もあるが、こちらは攻撃を食らう可能性があるのが無理して狙う必要はないだろう。



チョーキングバースで掴んだあの図。さあ、起き上がりこぼしになれ！



ヴァネッサ

攻略/蒼炎闘士ゆーち

一瞬で惹かれる拳の接吻
秋の訪れ：躍れ奥さん30歳♡

ローブローは反則で
す：減点2つ！

対応キャラ：マキシマ、ヴァネッサ、真吾、セス、テリー、アンディ、ジョー、マリ、タクマ、レオナ、ラルフ、クラーク、アテナ、ケンスウ、チン、包、舞、ユリ、雛子

スライディングパンチャー

(以下：スラ) やしやがみ強パンチでダウンを奪ったらCPUの起き上がりにより再び前述の技を重ねてループさせよう。前転で回避してくるCPUもいるがどちらも先端目安で出していけば(スラ後は少し後退してから出していい)通常投げor連続技が間に合う。キツチリ対処していきたい。大抵、始めのダウンを奪う際にはスラを使い、起き攻めにはしやがみ強キック(マキシマ、ヴァネッサ、真吾、マリ、レオナ)を用いる。

タクマ：CPUの起き上がりにより強・パリングパンチャー(先端)を出していい。カウンターストリックするぞ。

ラルフ、包：ダウンを奪ったら、起き上がりによりふつとばし攻撃(近間)→空振りキャンセルスラと立ちガードを誘いつつ出していい。

アテナ：スラがギリギリ当たらないように出していくと比較的前転を誘いやすいぞ。

技コマンド表

●投げ技

ダイナマイトパンチャー ◆or◆+C

クリンチパンチャー ◆or◆+D

●特殊技

ワンツーパーンチャー ◆+A

スライディングパンチャー ◆+B

●必殺技

ダッシュパンチャー★

◆ため◆+AorC

マシンガンパンチャー

◆◆◆◆+AorC (連打でヒット数変化)

パンチャービジョン〈前方〉

◆◆◆BorD

パンチャービジョン〈後方〉

◆◆◆+BorD

パンチャーアッパー★

パンチャービジョン中 ◆+A

パンチャーストレート★

パンチャービジョン中 ◆+C

パンチャーウィーピング

パンチャービジョン中 ◆+AorC

パンチャーウィーピング

◆◆◆+AorC

ダッシュパンチャー★

パンチャーウィーピング中 ◆+AorC

パリングパンチャー

パンチャーウィーピング中 ◆+AorC

パンチャービジョン〈前方〉

パンチャーウィーピング中 ◆+BorD

パンチャービジョン〈後方〉

パンチャーウィーピング中 ◆+BorD

パリングパンチャー

◆◆◆+AorC

●超必殺技

クレイジーパンチャー

◆◆◆◆◆+AorC

チャンピオンパンチャー

(近距離)◆◆◆◆+AorC

●MAX超必殺技

クレイジーパンチャー

◆◆◆◆◆+AorC

●ストライカー動作/アナザーストライカー

ハードパンチャー/フィオ



スラは間合い(1・2段目)に応じてキャンセルしていい。遠距離立ち強パンチ(2段)



遠距離立ち強パンチ(2段)

遠目から強・パンチャービ

ジョンで近づき、CPUの技をかわしつつパンチャーストレートをヒットさせるだけのパターン。ガードされた場合は、パンチャービジョン(後方)を用いて繰り返して行くのだが、ダウンを奪ったら起き

疾風の幻影！誰も私を掴めない♡んで、ハッピーストレート

明日へ向かうパンチ発動！あと、はゼロの行動を見て「者様」

対空でシュートヒム！キャンセル強パンチャーストレートで猛烈

Passing by
対応キャラ：ラモン、紅丸、麟、リョウ

ババババPunch!
対応キャラ：K、ロバート、キング、ウィップ、キム、チャン、ジョン

ガードすると前転をしてることが多いのでキツチリ対処していい。チャンにガード

前述した、ババババPunch！パターンが通じる。ゼロはパンチャーストレートをガードしたらジャンプ、もしくは前転をしてるので、前者にはしやがみ強パンチ

連携で対空、後者には通常投げor連続技を決めよう。ちなみにジャンプ攻撃の場合もあるが昇りで出してくるので、食らってもゼロの着地に反撃できるぞ。

チン：ガード後に飄撃や通常技を出してくることが多い。前転して連続技だ！

技 ↓キャンセルスラを射程内で出していい。対空としても活用できるので、CPUの跳びこみに合わせてOK！起き上がりにはちよいと遅めに誘うといい。もちろん、タイミングが合えば遠距離立ち強パンチからヒットするぞ。

上がりに合わせてパンチャーストレートを出していくべし！

K、ロバート、キング、ウィップ、チャン：起き上がる寸前に密着からパンチャービジョン(後方)で後退し、パンチャーストレートで突っこもう。こちらの技に反応してCPUは技を出す、スキにヒットするぞ。Kはスラでダウンを奪ってからパターンを実行しよう。ロバートにパンチャーストレートを空振りorガードすると前転をしてることが多いのでキツチリ対処していい。チャンにガード

直空中ふつとばし攻撃を早め(昇り)に出していくことで、滅身無投or心眼 葛落としての空振りが誘える。あとは着地に後にはその当て身投げのスキに連続技を決めてやろう。あまり早いと当て身投げの持続にひっかかってしまうので冷静にタイミングを取るといい。

チョイ：まずは近付き、ふつとばし攻撃がギリギリ当たらないくらいの間合いを確保しよう。ふつとばし攻撃の空振りや前転を誘えるので、通常投げor連続技で冷静に対処していい。

その他のパターン
香澄：ある程度近づき、垂

対ボス戦

明日へ向かうパンチ発動！あと、はゼロの行動を見て「者様」

対空でシュートヒム！キャンセル強パンチャーストレートで猛烈



ラモン

攻略/Kaz 78年式

起き上がる前に出さないように注意しよう。

キング：キングをダウンさせるには遠距離立ち弱キックなどで牽制して強トルネードキックを誘い出してから狙いやすいだろう。

待つのも良い、誘うのも良いパターン

対応キャラ：K、真吾、麟、テリ、ジョー、マリ、リョウ、ロバート、ラルフ、クラーク、アテナ、チン、舞、ユリ、キム、チャン

このパターンはこちらが画面端にいき、小技で相手の技

を誘い、それをガードして反撃するパターンだ。
テリ：遠距離立ち弱キックなどで牽制して、強バーンナックルを誘いだして反撃しよう。
クラーク、キム：遠距離立ち弱キックで牽制すると、クラークとキムはジャンプ強キ



マウントタックルやってくる時もあるので、そこそこよるびく

オレ様のルチャ魂が熱く燃え上がるぜい！
ガウガウー！

ックで跳んでくるので、それをクラークの時は垂直ジャンプふつとばし攻撃で、キムの時はななめジャンプふつとばし攻撃で迎撃しよう。

下段攻撃判定ってほんつとにいいもんですわねパターン

対応キャラ：ラモン、レオナ、ジョン

ジャンプ弱キック→近距離立ち弱キック→キャンセルという連続技を叩きこむパターン。1段目のジャンプ弱キックはガードされても構わない。とにかく2段目の近距離立ち弱キックが下段判定という点もあり、CPUは食らいやすいのだ。

その他のパターン

対応キャラ：紅丸、ウィップ

紅丸：ラモンが後方に歩いていくと紅丸はダッシュしてきたり、そのまま近寄ってきたりするのでそこにタイガーネックチャンスリーをいれて

ウィップ：ウィップには普通の跳びこみからの連続技が通用する。確実にダメージを

技コマンド表

●投げ技

アームホイップ ◆or◆+C

フライングメイヤー ◆or◆+D

●特殊技

低空ドロップキック ◆+B

●必殺技

タイガーネックチャンスリー

(近距離) ◆◆◆◆+AorC

ローリングソバット ◆◆◆+BorD

フライングボディアタック

ローリングソバット中

◆◆◆+BorD

サマーソルト ◆◆◆◆+BorD

フェイントステップ ◆◆◆+AorC

●超必殺技

タイガースピン

(近距離) ◆◆◆◆◆◆◆◆+AorC

エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン

◆◆◆◆◆◆◆+BorD

●MAX超必殺技

タイガースピン

(近距離) ◆◆◆◆◆◆◆◆◆+AorC

●ストライカー動作/アナザーストライカー

エル・ディアブロ・アマリロ/デューク

対ボス戦

ラモンのゼロに対して通用するパターンとしてあげられるのは、まずこちらが画面端までいって、しゃがみ弱パンチなどで牽制する。そうするとゼロは前転してくるので、そこに連続技を入れたい。その連続技は近距離立ち強パンチ→キャンセル低空ドロップキック→キャンセルタイガーネックチャンスリーがいいだろう。これを入れたら、あとはゼロの起き上がりにしゃがみ強キックを重ねていけば倒せる。やはり、ここでも注意してもらいたいことはラモンのしゃがみ強キックの発生が遅



前転してこない時はゼロの攻撃をしつかりガードしようね



ジャンプ弱キックを当てたあとにこれを出せば当たる



そんでもってキャンセルかけて投げちまいます

与えていくならば、時折ウィップが出すアサシンストライトにこれを出せば当たる

クのスキなどに連続技を入れることができるいいだろう。



図体デケえから起きんのおせーんだよ！
俺み



早出ししていかないと攻撃を食らうので要注意！



二階堂紅丸

攻略/ILP-ケンちゃん

跳びこみ立ち強足 真空片手駒パターン

対応キャラ：ラモン、アンディ、マリイ、タクマ、キング、クラーク、ウィップ、包、雛子

「ジャンプ攻撃→近距離立ち強キック→強真空片手駒」をくりかえすパターン。真空片手駒の削りダメージも多く、ガードされても全然OK。CPUの体力をゴリゴリ削ってやる。

ラモン：対空技がないので

普通に跳びこんでいくだけでOKだぞ。

アンディ：中間距離から中ジャンプで跳びこめば落とされないだろう。

マリイ：ジャンプ弱キックで跳びこむ必要がある。

タクマ：特に注意点はないが、近距離から跳びこむとしゃがみ強パンチで落とされる場合がある。

キング：中間距離から中ジャンプで裏回り気味に跳びこもつ。



クラーク：緩やかなジャンプだとナパームストレッチでキャッチされる場合がある。

ウィップ：特に注意点はないぞ。中ジャンプでOKだ。

包：跳びこみを食らってくれることが多いので、楽に勝てるはずだ。

雛子：対空技がないのでダメージを受ける機会は少ない。

やっぱり片手駒は重要！ リーダーは頼れる存在です

待つ誘ってOKパ ターン対応キャラ

対応キャラ：紅丸、セス、麟、ジョー、リョウ、ロバート、レオナ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、ユリ、香澄

その名の通り、待つ相手のスキある行動を誘い、そこを突いて反撃するパターン。確実にダメージを取っていき

たい。

紅丸：垂直ジャンプ空中ふつとばし攻撃で前転を誘おう。

セス：各種必殺技の跳び蹴りを待ち、連続技で反撃しよう。

麟：しゃがみ弱パンチでスキの大きい技を誘えるぞ。ジョー：黙って待つていれればタイガーキックなどで勝手にスキを見せ

てくれる。

リョウ：画面端で雷神剣を待つて反撃だ。

ロバート：ふつとばし攻撃で前転を誘っていいこう。

レオナ：画面端でグラウンドセイバーを待ち、反撃だ。

アテナ：フエニックスアローを待つて、ダッシュから連続技を決めていいこう。

ケンスウ：ジャンプ攻撃をガードしたあと、何もしないので投げてしまおう。

チン：しゃがみ弱パンチでスキの大きい技を誘えるぞ。



遠距離立ち強キック パターン

対応キャラ：真吾、キム、チン、チヨイ、ジョン

舞：画面端でしゃがんで必殺蜂を待つ。

ユリ：垂直ジャンプ空中ふつとばし攻撃で前転を誘おう。

香澄：画面端で昇りジャンプ空中ふつとばし攻撃を連発すれば、当て身の空振りも誘える。

遠距離立ち強キックの先端

対ボス戦

をひたすら当てていくパターン。真吾：何も考えず出していくだけでOKだ。

キム：レバーを前に入れないから出してあげば、相手が前転した時、投げになつてくれる。

チャン：鉄球粉砕撃は必ず2回出すので、前転で避けて連続技を叩きこもつ。

チヨイ：たまに跳びこんでくるので、しっかりガードしよう。

ジョン：特に注意点はない。楽に勝てるはずだ。



もあるのだ。跳びこむにしても遠距離から空中ふつとばし攻撃でいくこと。そうすれば迎撃されづらい。

前転に反応できれば、まず負けないっしょ！

技コマンド表

●投げ技

キャッチアンドシュート	←or→+C
フロントスープレックス	←or→+D
ジャンピングニードロップ	
(ジャンプ中投げ間合いで)	
	↑以外+CorD

●特殊技

ジャックナイフキック	→+B
フライングドリル	(空中)↑+D

●必殺技

居合い蹴り	↓↑↑+BorD
反動三段蹴り★	
居合い蹴り中	↑↑BorD
真空片手駒★	↓↑↑+AorC
雷拳(地/空)★	↓↑↑+AorC
スーパー稲妻キック	→↑↑BorD

●超必殺技

雷光拳	↓↑↑↑↑+AorC
幻影ハリケーン	↓↑↑↑↑+BorD

●MAX超必殺技

雷光拳	↓↑↑↑↑+AC
-----	----------

●ストライカー動作/アナザーストライカー

エレクトリック/アナザー紅丸



矢吹真吾

攻略/ILP-ケンちゃん

跳びこみ攻撃から
乱れ打ちパターン

対応キャラ：マキシマ、ラモン、真吾、テリ、マリ、ラルフ、クラーク、ウィップ、包、雛子、キム、ジョン

各種ジャンプ攻撃からの行動が基本になるパターン。跳びこみ方によっては迎撃されてしまう場合があるので、各キャラの注意点を参考にして闘っていきこう。

マキシマ：特に注意点は無い。普通に闘っていきけるぞ。

真吾：ジャンプ空中ふつとばし攻撃をガードされたら、すかさずしゃがみ強キックにつなげるべし。

テリ：遠距離からジャンプ強キックで跳びこむようにすれば落とされないぞ。

マリ：ジャンプ強パンチで跳びこみ、ヒットしたら近距離立ち強パンチから連続技へ。

ラルフ：ジャンプ空中ふつとばし攻撃だけでいいが、起き上がりの重ねを失敗すると急降下爆弾パンチに迎撃される恐れがある。

クラーク：特に注意する必要はない。跳びこみから連続技を。

ウィップ：遠距離から跳びこまないと落とされる危険性がある。

包：ジャンプ弱キックで跳びこみ、連続技を狙おう。

雛子：注意する必要はなし。連続技練習の的になる。

キム：遠距離から跳びこまないで落とされてしまう。

ジョン：普通に跳びこみから連続技を狙っていきこう。

待って誘おう

コマンド：真吾パターン

対応キャラ：K、ヴァネッサ、紅丸、麟、アンディ、ジョー、リョウ、ロバート、キング、レオナ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、ユリ、香澄、チャ、ン、チヨイ

しゃがみ弱パンチを出したら、画面端でしゃがんで待つ

この太陽の紋章にかけて
CPU程度に負けられません

などしてCPUにスキのある行動をさせようというパターン。

いろいろなパターンがあるので、覚えて活用していきこう。

K：画面端で待ち、

とびこみにはしゃがみ

強パンチで

対応。ミニ

ツッスパイ

ク、ブラッ

クアウトに

対しては投げを決めていく。

ヴァネッサ：移動技を待ち、

しゃがみ弱キックから連続技。

紅丸：垂直ジャンプ空中ふ

つとばし攻撃で、CPUの前転を

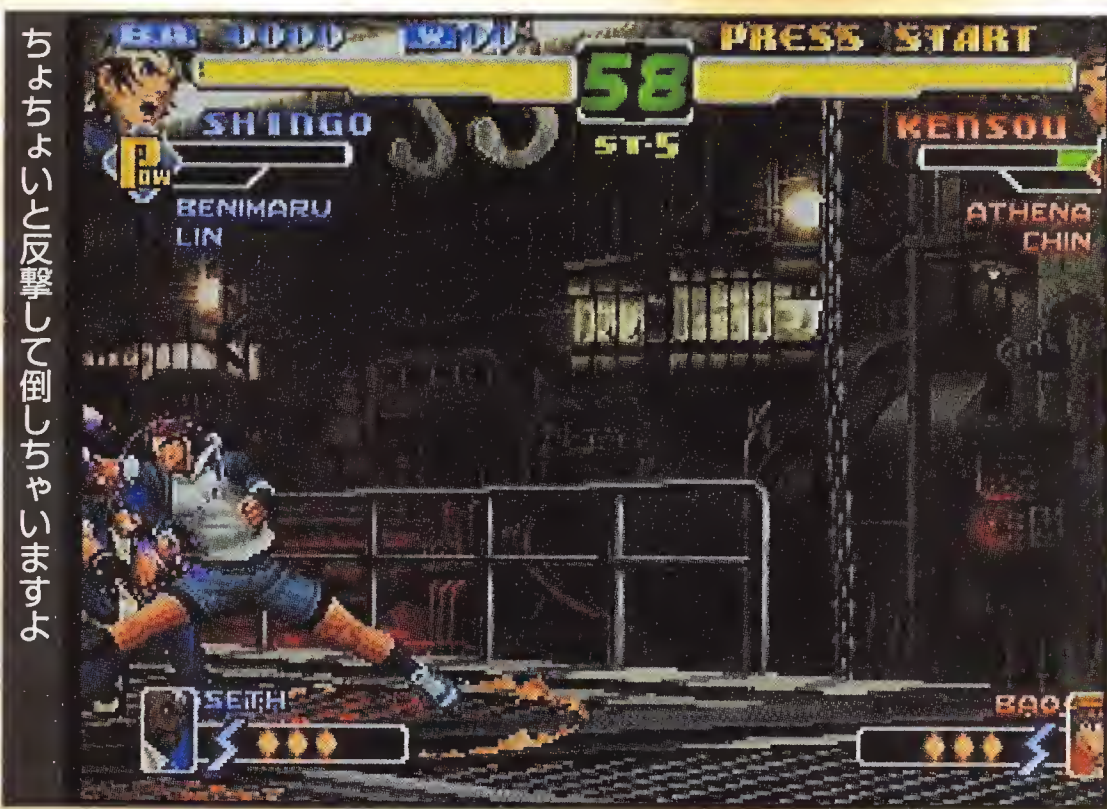
誘える

麟：しゃがみ

弱パンチで各種

スキのある行動

を誘える。



ちよちよいと反撃して倒しちゃいますよ

ていこう。

ロバート：ふつとばし攻撃で前転を誘えるぞ。

キング：しゃがみ弱パンチで跳びこみやサプライズロー

ズを誘い、しゃがみ強パンチで迎撃していきこう。

レオナ：画面端でしゃがんで待ち、グラウンドセイバーを誘おう。

アテナ：フェニックスアロ

ーに対して走って連続技で反撃していきこう。

技コマンド表

●投げ技

釧鉄 ◆or◆+C

一刹背負い投げ 不完全 ◆or◆+D

●特殊技

外式・轟斧 カッコだけ ◆+B

●必殺技

百拾四式・荒咬み 未完成 ◆◆◆+A

百拾五式・毒咬み 未完成 ◆◆◆+C

式百拾式式・琴月 未完成 ★ ◆◆◆◆+BorD

百式・鬼焼き 未完成 ★ ◆◆◆+AorC

真吾キック ◆◆◆◆+BorD

百壹式・轟車 未完成 ◆◆◆+BorD

真吾謹製 オレ式・鋭研ぎ

(近距離)◆◆◆+BorD

●超必殺技

バーニングSHINGO ◆◆◆◆◆+AorC

外式・駆け鳳燐 ◆◆◆◆◆+AorC

●MAX超必殺技

バーニングSHINGO ◆◆◆◆◆+AC

●ストライカー動作/アナザーストライカー

やっちゃって下さい! / コスプレイヤー京子

対ボス戦

跳びこみには迎撃される可能性も高いし、攻めていって勝手が薄い対セロ戦。基本はCPUの行動をうかがっていきこう。

とりあえずしゃがみガード状態で待てれば、ゼロは一定の行動しかなくなるので楽に対応できるはずだ。まず、昇りジャンプ攻撃には着地に連続技を決めていく。前転に対しても反応して連続技ガード不能攻撃は、声に反応して確実に避けていきこう。反撃は極力鈍研ぎにして、そこからジャンプ弱パンチで迫撃。着地に近距離立ち弱キックを



ひっ! 危ない!。ジャンプで避けよう

ケンスウ：ジャンプ攻撃をガードしたら投げで反撃。チン：しゃがみ弱パンチで大きなスキの突進技を誘える。舞：画面端で必殺忍蜂をガードし、スキに連続技を。ユリ：垂直ジャンプ空中ふつとばし攻撃で前転を誘うべし。

香澄：画面端で空中ふつとばし攻撃を空振って各種当て身技を誘おう。

チャン：鉄球粉碎撃は必ず2回打つので、間に前転して連続技を叩きこもう。

チヨイ：しゃがみ弱パンチ

で牽制しながら、とびこみにはしゃがみ強パンチで対応。

その他のパターン

対応キャラ：セス、タクマ

セス：遠距離から大ジャンプで目の前に着地し、投げてしまおう。

タクマ：遠距離立ち強キックの先端を当てるように出していれば、勝手に食らっていくぞ。



セス

攻略／ヒデ本条

ワンチャンスにどれだけ強力な連続技をきめられるかが勝利への鍵だ

プ攻撃で落とされることもあるが、その場合、着地後投げが決まる。

麟：画面端まで追いこまれないように、垂直ジャンプ強キックを出していこう。

ジョン：よく相手の動きを見ること。ジャンプした場合

は早めにジャンプ強キックを出そう。

その他のパターン

紅丸、チヨイ：ある程度間

合いを離し、垂直ジャンプ頂点付近でふっとばし攻撃をだすと勝手に当たってくれる。

セス：先端をあてるようにしやがみ強キックを出してダウンを奪い、起き上がりに一

拍おいてしやがみ強キックを出すと高確率でヒットする。

リヨウ、タク

マ：遠距離立ち強パンチの先端を当てるように出していくだけタクマの虎煌拳は中間距離なら

月でくぐりつつ攻撃できるぞ。

ロバート：スライディングキックを当てるよ

うに出すと前転、前方ジャンプを誘えることが多い。Dボタン投げで対処してい

キング：跳びこんで頭の上

から落月。ヒット時は起き上がりに再び落月、ガードされた場合はしやがみ強キックを出すと高確率でヒットする。

ラルフ、チン：しやがみ弱パンチで隙の大きい技を誘い反撃していこう。

クラーク、ウィップ：弓月をぎりぎり当たらないように出すと前転を誘うことができる。D投げのあと、同じことを繰り返していこう。

ケンスウ、キム：近づいてきたら胴崩し。かなり高確率で当て身できる。強力な連続

技を叩きこもう。

パオ：ジャンプ強キックからの連続技を狙っていこう。

ユリ：先端を当てるように遠距離立ち強キック。雷煌拳

は前転から連続技を決めよう。香澄：しやがみ弱パンチを、ぎりぎり当たらない間合いで出す。下段当て身か、前転を誘えるので反撃していこう。

雛子：先端を当てるようにしやがみ強パンチ。

チャン：しやがみ強パンチキャンセル弓月。ダウンを奪ったら起き上がりに同じ行動を繰り返していこう。

対ボス戦

しやがみガードを固めていると疾火煌陣（ガード不能攻撃）、幻魔刻衝（中段判定の正拳攻撃）、前転、ジャンプ攻撃のどれかの行動をとって

くるので、それぞれ対処していこう。

疾火煌陣はジャンプで回避、幻魔刻衝はガード、前転は投げで対処、ジャンプ攻撃はヒット、ガードに関係なく着地の隙に近距離立ち強パンチからの連続技を決めることができる。…と、難しいことを書いてしまったが、実は中間距離から垂直小ジャンプ空中ふっとなし攻撃を出しているだ



中間距離から空中ふっとなし。こんなだけ

技コマンド表

●投げ技

肘当てからの波動打ち ◆or◆+C

巴投げ ◆or◆+D

●特殊技

前揚げ蹴り ◆+B

タックル ◆+A

ローリングソバット ◆+A

スライディングキック ◆+B

●必殺技

降月（KOH-GETSU）
（空中）◆◆◆+A

スライディングキック
降月中 ◆+B

落月（RAKU-GETSU）
（空中）◆◆◆+B

闇月（AN-GETSU）
（空中）◆◆◆+C

泳月（EI-GETSU）
（空中）◆◆◆+D

昇陽（SHO-YOH）★
◆◆◆+AorC

胴崩し（DOH-KUZUSHI）
◆◆◆◆+B

脚取り（ASHI-TORI）
◆◆◆◆+D

弓月（KYU-GETSU）
◆◆◆◆+BorD

●超必殺技

胴取り七悶殺
（DOH-TORI-SHICHIMONSATSU）
◆◆◆◆◆+AorC

双掌昇陽（"MOROTE"-SHO-YOH）
◆◆◆◆◆+AorC

入り身 灘月（IRIMI-NADAZUKI）
◆◆◆◆◆+BorD

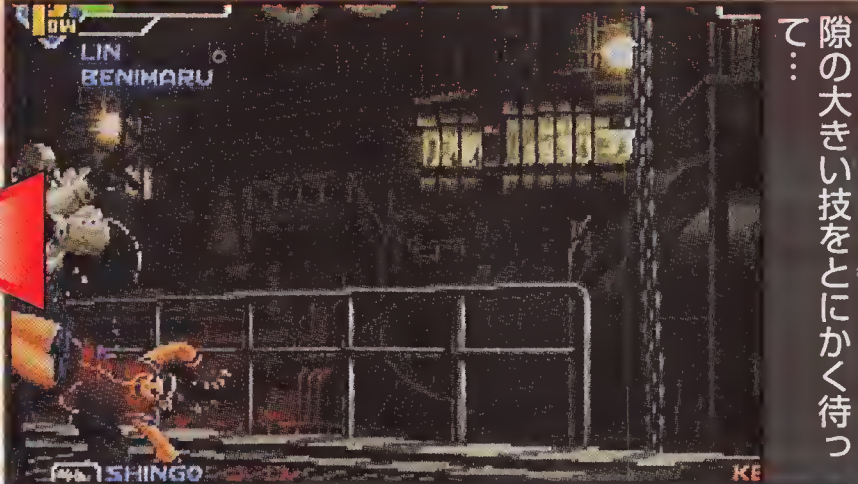
●MAX超必殺技

胴取り七悶殺
（DOH-TORI-SHICHIMONSATSU）
◆◆◆◆◆+AC

●ストライカー動作/アナザーストライカー
ファイナルエージェント/大門五郎



素早く反撃していこう



隙の大きい技をとにかく待つて…

待ちパターン

対応キャラ：K、真吾、テリー、アンディ、ジョー、マリ、レオナ、アテナ、舞

画面端まで後退し、しやがみガードを固めて隙の大きい技を待つパターン。挑発してきた場合はきっちり連続技を決めていこう。

K、アンディ、アテナ：投げにくる確率が高いので、常に投げ抜けの準備をしておこう。Kのニアサルトは食らっても近距離立ち強パンチで反撃することができそう。

レオナ：グラウンドセイバーガード後Dボタン投げし、起き上がりしやがみ強キックを重ねる。前転してきた場合はD投げで対処していこう。

ジャンプ強キックパターン

対応キャラ：マキシマ、ラモン、ヴァネッサ、麟、ジョン

画面端まで後退し、タイミングよくジャンプ強キックを出していくパターン。

ヴァネッサ：ジャンプ強キックではなく、空中吹っ飛ばし攻撃を使っていく。ジャン



タイミング良くジャンプ攻撃。キャラによってタイミングが違っているので注意



麟

攻略／飲み頃KING

嗚呼…もうすぐ僕らも
貴方の側へパターン

対応キャラ…K、マキシマ、
ヴァネッサ、紅丸、真吾、セ
ス、麟、テリー、アンディ、
ジョー、マリ、リョウ、タ
クマ、キング、レオナ、ラル
フ、クラーク、ケンスウ、包
舞、ユリ、雛子、キム、チャ
ン、チョイ、ジョン

自分から接近、もしくは相
手が近づいてきたところに、
しゃがみ強パンチキャンセル
ル強羅殺、波頭まで入れてい



ありがたパンチ。今日は風邪気味注意報

くようにする。ゲージがたま
ったなら、羅殺の代わりに毒
蛾を入れていくようにすれば
さらに効率アップです。

マキシマ…しゃがみ強パン
チを当てるために引きつけず
ぎてしまうと、デングジャラス
アーチで投げられてしまう可
能性がある。なるべく羅殺へ
連続ヒットさせられる、ぎり
ぎりの間合いで出していくよ
うにしよう。

テリー…パワーダンクやラ
イジングタックルを出してく
るのを待つて反撃
していくようにす
る。

アンディ…疾風
横拳をガードした
ら、ダッシュで近
寄ってしゃがみ強
パンチを当ててい
くようにしよう。

マリ…しゃが
んで待ち、ストレ
ートスライサーを
ガードしたら反撃
していくようにし
よう。

タクマ…跳びこ
みから連続技を入
れていくだけでも
勝ててしまう。た
まに暫く拳で跳び
こみを迎撃されて
しまうこともある
が、それは必要経

貴方は夢見る管理職
耳を澄まして滅びの音を聞け

費ということ…

レオナ…しゃが
んで待つて、近づいて
きたところにしゃが
み強パンチを合わせ
ていく方がやりやす
い。しかし、ストラ
イクアーチ（中段）
には要注意。出して
きたなと思ったら即
しゃがみ強パンチを
出せばつぶすことが
できる。

チャン…鉄球粉碎
撃を出してきたら、

技の終わりを際をうまく前転で
くぐり、スキに連続技を入れ
ていくようにしよう。もちろ
ん、投げでもおつけです。

その他のパターン

対応キャラ…ラモン、ロバー
ト、ウィップ、アテナ、チン、
香澄

ラモン…強飛天脚を当てて
いくだけ。ヒットした場合は
無影紅砂手でしっかり追い打
ちしていくようにする。ガー
ドされた場合、相手は立ち強
キックなどをふってくるので、
しゃがみ弱パンチを重ねること
によって先に当てることか
ができるため、ここから連続技

アテナ…画面端で待ち、強
フェニックスアローをガード
したら強羅殺で反撃。前転、
サイキックレポートの場合
は投げで対処していくように
しよう。

チン…しゃがみ弱キックで

にもっていくことができる。

ロバート…しゃがみ弱キッ
クで跳びこみを誘える。跳ん
できたところを、しゃがみ強
パンチで迎撃していくように
しよう。

ウィップ…しゃがみ弱キッ
クをガードしてこない。接近
し、しゃがみ弱キックから連
続技を入れていくだけであ
つていい。

アテナ…画面端で待ち、強
フェニックスアローをガード
したら強羅殺で反撃。前転、
サイキックレポートの場合
は投げで対処していくように
しよう。



ガードされたらしゃがみ弱パンチを出
していこう

瓢箪撃や柳燐蓬葉、望
月酔が誘える。柳燐蓬
葉は連続技、望月酔は
投げで対処していこう。
瓢箪撃の当たらないと
ころで技をふるのがポ
イント。

香澄…画面端まで下
がり、昇りで空中ふっ
とばし攻撃を繰り返して
いると、前転or当て
身を出してくるので、
前転は投げ、当て身は
連続技を出していくよ
うにしよう。

対ボス戦

相手が寄ってきたところに
しゃがみ強パンチ、強羅殺、
波頭の連続技を入れていく
だけであつていい。ダウンさせたら
起きあがり、しゃがみ強パ
ンチを重ねていくようにする。

ガードされた場合は那義まで
で止めるように。1回のダメ
ージがかなりしょぼいので、
待つてただけだと時間的に
厳しくなってくる。相手がこ
ないのであれば、自分からど
んどん攻めていってもかまわ
ない。ゲージも惜しみなく使
つていくようにしよう。ただ
唯一怖いのがガード不能のア
ノ技。こればかりは気合い

でよけるしかない。時おり前
転してくるが、それは投げで
対処していこう。



連続技のみで大昇天。おじ
ちゃん、おひげがくすぐたあい



靴を磨いてほしいお年頃。ちよつと
そこは違います

技コマンド表

●投げ技

握斬	←or→+C
握斬鬼	←or→+D

●特殊技

弁髪拳	→+A
飛義八極拳・打開★	→+C

●必殺技

飛天脚	→→→→→+BorD
鷲（かすみ）★	→→→+AorC
鉄斬舞 羅殺	→→→+AorC
鉄斬舞 那義	
鉄斬舞 羅殺中	→→→→→+AorC
鉄斬舞 波頭★	
鉄斬舞 羅殺中	→+AorC
飛毛脚	→→→→→+BorD
無影紅砂手	→→→+AorC

●超必殺技

飛賊奥義 乱舞・毒蛾	→→→→→→→+AorC
飛賊奥義 影向（ようごう）	→→→→→→→+BorD

●MAX超必殺技

飛賊奥義 毒手功	→→→+AorC
飛賊奥義 乱舞・毒蛾	→→→→→→→+AorC

●ストライカー動作/アナザーストライカー

飛雷脚/如月影二	
----------	--



テリー・ボガード

攻略/L.L.terra

待って誘って確実に反撃しよう。
地道にいけばバツチリOK!

来い!しゃーこのやる
パターン

対応キャラ: 紅丸、真吾、テ
リー、ジョー、マリ、リョ
ウ、ロバート、レオナ、ラル
フ、アテナ、ケンスウ、チン
舞、ユリ、雛子、キム、ジョン

先端を当てるようにすると...



特定の行動を誘い、反撃す
るパターン。

紅丸、テリー、アテナ、ユ
リ、雛子: これらのキャラに
対しては、誘い技に遠距離立
ち弱キックを使う。紅丸、ア
テナ、ユリ、雛子は前転を誘
えるので、通常投げかスキに
連続技を決めよう。テリーは、
強バーンナックルを誘えるので
ガードして反撃
だ。

リョウ: 画面
端でしゃがみ弱
パンチを出すと
猛虎 雷神剣を
誘える。強ライ
ジングタックル
で迎撃しよう。

ロバート: 画
面端まで下がり
しゃがみ強パン
チで前転を誘う。
飛びこみに対
しては強ライジ
ングタックルで
OK。

ジョー: 何もしなくても勝
手に必殺技を出してくるので、
ガードを固めて反撃しよう。
上記以外のキャラは、しゃが
み弱攻撃で飛びこみ or 突進技
を誘う。飛びこみに対しては
強ライジングタックル、突進
技に対してはガードしてスキ
に連続技を決めよう。



起き上がりにまたバーン。しこく出してい



バーンを当ててダウンを奪っ
たら:

俺の拳が妖しく光る
パターン
対応キャラ: K、ラモン、
タクマ、クラーク

バーンナックルを当てるだ
けで楽勝なパターン。キャラ
によっては弱と強を使い分け
る必要がある。

技コマンド表

●投げ技

グラスピングアッパー ◆or◆+C

バスタースルー ◆or◆+D

●特殊技

ライジングアッパー ◆+C

ハンマーパンチ ◆+A

●必殺技

パワーウェイブ★ ◆◆◆+A

ラウンドウェイブ★ ◆◆◆+C

バーンナックル ◆◆◆+A or C

パワーダンク ◆◆◆+B or D

ライジングタックル★ ◆ため◆+A or C

クラックシュート ◆◆◆+B or D

●超必殺技

パワーゲイザー ◆◆◆◆+A or C

ハイアングルゲイザー ◆◆◆◆+B or D

●MAX超必殺技

パワーゲイザー ◆◆◆◆+A C

●ストライカー動作/アナザーストライカー

ダンクゲイザー/ギース・ハワード



ヴァネッサは適当に屈Dを出
すだけ

七転八転パターン
対応キャラ: ヴァネッサ、セ
ス、アンディ、キング、包、
香澄

K: 端々端まで離れて強バ
ーンナックルを出すと、勝手
に食らってくれる。
ラモン、麟、タクマ、クラ
ーク: 弱バーンナックルを使
う。先端が当たる距離で出す
のがポイント。ガードされた
場合は前後に歩いていったん
距離をとってから、再び弱バ
ーンナックルを出していくよ
うにすればOKだ。



空中ふつとばしを出すこ

試合開始直後の間合いより
少し離れた間合いで、垂直小
ジャンプふつとばし攻撃を出
す。ゼロは反応して前転して
くるが、前転のスキに食らっ
てくれるのだ。基本的にはこ

対ボス戦



勝手に食らいにきてくれる。楽
でいいですわ

れの繰り返しだが、垂直小ジ
ャンプふつとばし攻撃が空振
りした場合、ゼロは対空技を
出してくるので、ガードして
スキに反撃しよう。

しゃがみ強キックでとし
えに転ばせるパターン。以下、
注意が必要なキャラを補足。
セス: 起き上がりに重ねる
場合、出すタイミングが遅れ
ると下段当て身で取られてし
まうので注意。
香澄: 垂直ジャンプ空中ふ
つとばし攻撃で、上段当て身
or 立ちガードを誘ってからし
ゃがみ強キックを当てよう。

その他のパターン

対応キャラ: マキシマ、ウイ
ップ、チャン、チョイ

マキシマ: 空中ふつとばし

攻撃を当て続けるだけ。起き
上がりにつく重ねよう。
ウィップ: 画面端で後ろジ
ャンプ空中ふつとばし攻撃を
出すと、アサシンストライク
を誘える。ガードしてスキに
反撃するべし。
チャン: 鉄球粉碎撃を出し
てきた場合は前転からスキに
連続技を決めよう(2回連続
で鉄球粉碎撃を出すため)。
飛びこみに対しては強ライジ
ングタックルで迎撃する。
チョイ: 相手のジャンプ攻
撃を垂直ジャンプ空中ふつと
ばし攻撃で返す。



アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士 鷹

撃壁背水掌で楽ちんパターン

対応キャラ…全キャラ

撃壁背水掌のあとダウンを奪わない技で

追撃し、相手の着地に技を重ねると食らってくれるのを利用したパターン。重ねる技をキャンセルの利く技にして、再び撃壁背水掌へつないでいけば、楽して勝つことができる



ダウンを奪わない技で追撃するのが対CPU戦での基本!!



反撃や連続技で撃壁背水掌を決めたあとは…

ののだ。よって反撃などで連続技を決めるなら、すべて撃壁背水掌を狙っていくといい。毎年恒例のパターンだけど、今年が最後でことにならな

毎年恒例の撃壁背水掌パターン…今年も健在だよ兄さん!!

ければ嬉しいです…。

遠距離立ち強パンチパターン

対応キャラ…K、ラモン、ヴァネッサ、テリー、アンディ、ロバート、タクマ、レオナ、パオ、キム

遠距離立ち強パンチの先端を当てるように闘っていくだけ。しかし、相手の前転をしてきたり、スキの大きい技を振った場合はガード後や空振りしたあと、キツチリと反撃をするようにしよう。

Kはブラックアウトをしてくることもあるので注意。投げで対応していくべし。

待ってスキのある技や前転をしてきたところに投げや連続技を決めていくパターン。スキのある技に対しては、間合いも離れてしまうものもあるので、ダッシュで近寄るなりして反撃をすること。また、近寄られすぎた場合は、小技などを振って、間合いを離すようにしよう。

チン：やや特殊で、ジャンプ強パンチ着地後すぐに多段突進技の連携を待って反撃していくといい。

手が跳びこんでくるのを待つ。跳びこんできたら、間合いをすぐに詰めて連続技を狙うといい。ジョンは着地後に何か技を出そうとするのでヒットしやすいのだ。

誘いパターン

対応キャラ…紅丸、真吾、麟、リョウ、ラルフ、クラーク、ウィップ、ユリ、香澄、雛子、チャン、チヨイ

特定の技を振って、特定の行動を誘うパターン。

紅丸：垂直小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で前転を誘えることがある。

真吾、ラルフ、クラーク、香澄、チャン：それぞれ中間距離でしゃがみ弱攻撃を出すと、スキのある技か前転などを誘うことができる。

麟、リョウ：画面端まで後退し、それぞれ強飛天脚、猛虎雷神剣をガードしたあとに反撃。

ユリ、中々遠距離で遠距離立ち強キックを出すと雷おう拳を誘える。前転で抜けてスキに連続技を決めよう。

チヨイ：中間距離でバック小ジャンプ弱パンチ（昇り）で空中ふっ飛ばし攻撃（昇り）を誘うことができるので、着地のスキに連続技。

雛子：強斬影拳→疾風横拳で突っこんでいく。ヒットすることもあるので好都合。ガードされたあとは、前転をしてくることもある。

チャン：中間距離でしゃがみ弱パンチを振ると、遠距離立ち強パンチや鉄球粉砕撃→弱鉄球粉砕撃の連携を誘える。弱鉄球粉砕撃を前転で抜けてスキに連続技を決めよう。

対ボス戦

まずは遠距離から中ジャンプ→空中ふっ飛ばし攻撃を出していく。ガードされるのだが、このあとゼロは…。

①ジャンプ強キック（昇り）

②前転

③中段攻撃（振り下ろしパンチ）

などの行動をとってくる人が多い。①はガード後に投げや連続技を決めることができる。オススメはやはり近距離立ち強パンチから撃壁背水掌へのつなぎ。これが決まれば一気に勝負がつくしね



空中ふっ飛ばし攻撃。このあとキツチリ対処していく

その他のパターン

マキシマ、セス：近寄ってきたらしゃがみ強キックを出していく。ダウンを奪ったあとは、起きあがりししゃがみ強キックを重ねておくとヒットしやすい。

キング：近寄ってきたら垂直ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を出していくといい。

技コマンド表

●投げ技

剛臨・改	←or→+C
抱え込み投げ	←or→+D

●特殊技

上顎	→+B
上げ面	←+A

●必殺技

斬影拳★	↓↓+AorC
疾風横拳★	
斬影拳中	↓↓↓+AorC
飛翔拳★	↓+A
激・飛翔拳★	↓+C
昇龍弾	→+AorC
空破弾	←+BorD
撃壁背水掌	
(近距離)	←+AorC

幻影不知火 (空中)	↓↓+BorD
幻影不知火・上顎	
幻影不知火中	BorD
幻影不知火・下顎★	
幻影不知火中	AorC

●超必殺技

超裂破弾	↓+BorD
斬影流星拳	↓↓+AorC

●MAX超必殺技

超裂破弾	↓+BD
------	------

●ストライカー動作/アナザーストライカー

疾風斬影拳/ビリー・カーン	
---------------	--



ジョー・ヒガシ

攻略/DSP-たろりん

略語解説。Gガード、T
K強タイガーキック、C
強パンチ、D強キック。

ハリケーンアッパー パターン

対応キャラ…ユリ、香澄

ひたすら弱ハリケーンアッ
パーを出すだけのパターン。
空中でヒットしてダウンを奪
ったら、起き上がりに遅めに
弱ハリケーンアッパー。

画面端で待ち、近づいてき
たところに遠距離立ちD。相
手がスキのある攻撃を出して
きたら連続技を決める。
ロバート…遠距離立ちDを
1発ずつ出す。二段足蹴り、
飛燕旋風脚、龍撃拳を出して
きたらガード。前転したら、
レバーを横に入れたままDボ

立ち強キックパターン

対応キャラ…テリー、ジョー、
ロバート、タクマ、クラーク、
ウィップ

タイガーキック大活躍 GされたらSTを出すもよし

タンを連打して投げる。
クラーク…たまに跳んでく
る。近くから跳んだ場合はジ
ャンプ攻撃は当たらないので、
着地点に技を重ねる。

弱パンチ牽制パターン

対応キャラ…K、ラモン、真
吾、麟、アンディ、リョウ、
レオナ、ラルフ、アテナ、ケ
ンスウ、チン、舞、雛子

画面端でしゃがみ弱パンチ
で牽制し、スキのある技をに
反撃するパターン。以下に挙
げる行動のあとに近距離立ち
Cからの連続技を決める。

真吾…零月 未完成。麟…
飛天脚、鉄斬舞 波頭。ラル
フ…急降下爆弾パンチ。アテ
ナ…サイキックテレポート、
強フェニックスアロー。ケン
スウ…箭疾風、龍連牙 地龍
チン…柳煙蓬葉。舞…必殺忍
蜂。

遠い場合はダッシュから近
距離立ちCを出す。また、ジ
ャンプ攻撃をガードしたあと
は投げを狙う。
以下、特殊な反撃方法を使
うキャラの解説。
K…ジャンプ攻撃のガード
後やブラックアウトのスキに
しゃがみ弱パンチ→キャンセ

技コマンド表

●投げ技

ひざ地獄	←or→+C
レッグスルー	←or→+D

●特殊技

ローキック	→+B
スライディング	↘+B

●必殺技

ハリケーンアッパー★	↘↘↘↘↘+AorC
スラッシュキック	↘↘↘↘↘+BorD
タイガーキック★	→↘↘+BorD
黄金の力カト	↘↘↘+BorD
爆裂拳	AorC連打
爆裂フィニッシュ★	↘↘↘+AorC
爆裂拳中	↘↘↘+AorC

●超必殺技

スクリュアッパー	↘↘↘↘↘+AorC
史上最強のローキック	↘↘↘↘↘+BorD
爆裂ハリケーンタイガー力カト	↘↘↘↘↘+AorC

●MAX超必殺技

スクリュアッパー	↘↘↘↘↘+AC
----------	----------

●ストライカー動作/アナザーストライカー

オラオラ爆裂拳/ダック・キング

ル爆裂拳→弱爆裂フィニッ
シュ。ガードされても弱爆裂フ
イニッシュが当たる。
ラモン、雛子…中間距離で
しゃがみ弱パンチを出したあ
と、すぐTK。
アンディ…疾風横拳に遠距
離立ちDで反撃。跳びこまれ
たら極力強TKで迎撃。
レオナ…グランドセイバー
とジャンプ攻撃は、ガード後
投げ。Vスラッシュを空振
りしたら、ダッシュから連続
技。

その他のパターン

対応キャラ…マキシマ、ヴァ
ネッサ、紅丸、セス、マリ
キング、包、キム、チャン
チョイ、ジョン

マキシマ、セス…近づいて
きたらしゃがみD。起き上
がりにも遅めにしゃがみD。
ヴァネッサ…後ろジャンプ
Dを繰り返す。
紅丸…後ろジャンプD。前
転してることが多いので、
そのスキに投げor連続技。
マリ…ストリートスライ
サーorスピニングに反撃。
キング…近づいてきたら強
TK。
包…跳びこみから連続技。

対ボス戦

しゃがみガードで待つ。前
転してきたらD投げで投げる。
ジャンプ攻撃をガードしたあ
とにも投げ。ガード不能の飛
び道具は、「わかるか!」と
いう声で判断して前転で回避
し、スキに連続技を決めてダ
ウンさせる。

ダウンさせたら、少し間合
いを離して待つ。すると、ゼ
ロは前転かジャンプ攻撃のど
ちらかを出すことが多いので、
どちらの場合もまた投げを決
める。距離が近いと、まれに
中段技(拳を振り下ろす攻撃)
を出してくるが、これは反応
して立ちガードするか、出が



これは中段。この技を出され
ない距離で待つように!

キム…ジャンプ攻撃or飛翔
脚のガード後に強TK。
チャン…鉄球粉碎
撃×2の2回目に前
転で接近し、スキに
連続技。
チョイ…後ろジャ
ンプ弱キックでチヨ
イのジャンプor悲猿
懐を誘い、着地にし
やがみD。以後、起
き上がる前に後ろジ
ャンプ弱キックでチ
ヨイの行動を誘う。
ジョン…ジャンプ
攻撃or弱満月斬の方



タイガーキックに自らタイプしてくる。
ムエタイの技で魅了中?

ード後にTK。強満月斬はし
やがみDで反撃。



ブルー・マリー

攻略/DSP-たろりん

**ポイポイ投げれば楽勝！
下段の突進技もとっても便利！**

ロバート：画面の端と端まで離れて強S。前転や飛燕旋風脚を出したら投げる。

弱技牽制パターン

対応キャラ：セス、ロバート、テリー、アンディ、ジョー、リョウ、レオナ、ラルフ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、ユリ、雛子、キム、ジョン

画面端でしゃがみ弱キックで牽制し、スキのある技をに反撃するパターン。以下に挙げる技に近距離立ち強パンチからの連続技を決める。ガードされていても、相手が立ちガードならば弱Sがヒットするので問題ない。

ストリートスライサー（以下S）↓クラブクラッチを狙い、リアルカウンター↓投げパターンに移行する。

画面端でしゃがみ弱キックで牽制し、スキのある技をに反撃するパターン。以下に挙げる技に近距離立ち強パンチからの連続技を決める。ガードされていても、相手が立ちガードならば弱Sがヒットするので問題ない。

以下、特殊な反撃方法を使うキャラの解説。

K：ブラックアウトのスキを投げる。ニアサルトは食らっても反撃可能。

テリー：パワーダークとバーンナックルに反撃。クラックシュートのあとはパワーゲイザーを出すので注意。

アンディ：疾風横拳にSSで反撃。

リョウ：猛虎 雷神剣をリアルカウンターで回避し、硬直を投げるのがベスト。

レオナ：グランドセイバーはガード後投げ。

雛子：近距離からジャンプしてきたら、着地地点に技を置いておこう。

キム：半月斬に弱S。

ジョン：ジャンプ攻撃や弱満月斬をガードして後転。ジョンが技を空振りしたら反撃。強満月斬はSSで反撃。

その他のパターン

対応キャラ：マキシマ、ラモン、ヴァネッサ、紅丸、マリ、タクマ、キング、クラック、ウィップ、包、香澄、チャン、チヨイ

ヴァネッサ、紅丸、クラック、ウィップ：後ろジャンプ強キック。前転したら投げ。空中で技を食らったら着地と同時に投げ。アサシストライクはガード後に反撃。

マキシマ、ラモン、タクマ、キング、包：ジャンプ弱パンチから連続技。ガードされて

もSSが当たる。タクマとキングは、リアルカウンター↓投げパターンに移行。

マリー：必殺技に反撃。

香澄：垂直ジャンプ空中ふつとばし攻撃の空振りで滅身無投の空振りを誘う。

チャン：鉄球粉碎撃×2の2回目に前転して反撃。

チヨイ：後ろジャンプ弱パンチでチヨイのジャンプor悲猿轢を誘い、着地に近距離立ち強パンチから連続技。以後、起き上がる前に後ろジャンプ弱パンチを出す。

他のキャラによるゼロの攻略法と同じく、しゃがみガードをかためて待つ。前転してきたらスキに近距離立ち強パンチからの連続技を決める。ジャンプ攻撃を出してきたら、ガードした（食らった）後に投げる。まれにガード不能の飛び道具を出してくることがあるが、この技は声で判別可能。すかさず前転で回避してスキに連続技を決めていこう。ダウンを奪ったら、少し離れた間合いでガードをかためて待っていると、ゼロは起き上がった直後にまた前転かジャンプ攻撃をすることが多い。

対ボス戦

ので、それぞれ対処していく。以下、繰り返しだ。



跳びこみはコレで。早めに出しても判定が残るので大丈夫よ。



あら、ガード不能なの？ 残念だけど、声でバレバレよ。

技コマンド表

●投げ技

ビクトル投げ ←or→+C

ヘッドスロー ←or→+D

●特殊技

ハンマーアーチ★ ←or→+A

ダブルローリング ←or→+B

クライミングアロー ←+B

●必殺技

スピニングフォール ↓↓↓+AorC

M・スパイダー

スピニングフォール中 ↓↓↓+AorC

ストリートスライサー★

←ため→+BorD

クラブクラッチ

ストリートスライサー中 ↓↓↓+BorD

バーチカルアロー★ →↓↓+BorD

M・スナッチャー

バーチカルアロー中 →↓↓+BorD

M・リバースフェイスロック

↓↓↓+B

M・ヘッドバスター ↓↓↓+D

リアルカウンター ↓↓↓+AorC

バックドロップ・リアル

リアルカウンター中 ←↓↓↓↓+AorC

ヘッドクラッシュ

リアルカウンター中 ←↓↓↓↓+BorD

●超必殺技

M・タイフーン

(近距離) →↓↓↓↓↓↓↓↓+BorD

M・ダイナマイトスウィング

↓↓↓↓↓↓+BorD

M・スプラッシュローズ

↓↓↓↓↓↓↓↓+AorC

●MAX超必殺技

M・ダイナマイトスウィング

↓↓↓↓↓↓+BD

●ストライカー動作/アナザーストライカー

ラビッドスパイダー/山崎竜二

リアルカウンターに反応して何か技を出してくるけど、当然空振り

技コマンド表

●投げ技

ビクトル投げ ←or→+C

ヘッドスロー ←or→+D

●特殊技

ハンマーアーチ★ ←or→+A

ダブルローリング ←or→+B

クライミングアロー ←+B

●必殺技

スピニングフォール ↓↓↓+AorC

M・スパイダー

スピニングフォール中 ↓↓↓+AorC

ストリートスライサー★

←ため→+BorD

クラブクラッチ

ストリートスライサー中 ↓↓↓+BorD

バーチカルアロー★ →↓↓+BorD

M・スナッチャー

バーチカルアロー中 →↓↓+BorD

M・リバースフェイスロック

↓↓↓+B

M・ヘッドバスター ↓↓↓+D

リアルカウンター ↓↓↓+AorC

バックドロップ・リアル

リアルカウンター中 ←↓↓↓↓+AorC

ヘッドクラッシュ

リアルカウンター中 ←↓↓↓↓+BorD

●超必殺技

M・タイフーン

(近距離) →↓↓↓↓↓↓↓↓+BorD

M・ダイナマイトスウィング

↓↓↓↓↓↓+BorD

M・スプラッシュローズ

↓↓↓↓↓↓↓↓+AorC

●MAX超必殺技

M・ダイナマイトスウィング

↓↓↓↓↓↓+BD

●ストライカー動作/アナザーストライカー

ラビッドスパイダー/山崎竜二



リョウ・サカザキ

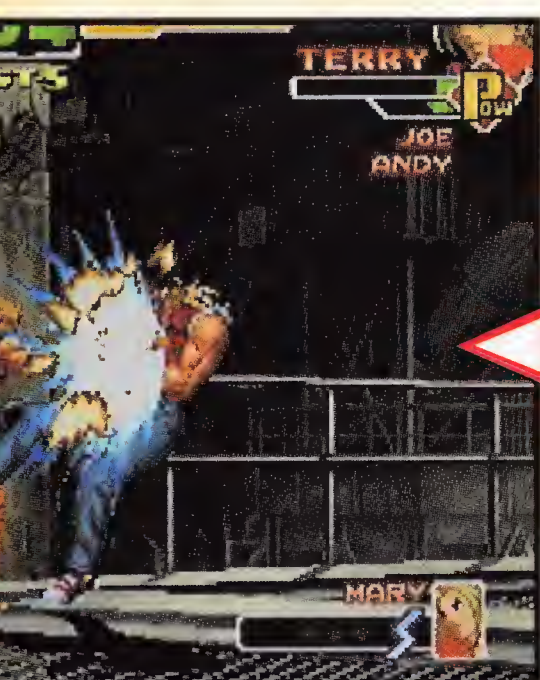
攻略／ヒデ本条

今年も基本は待ち
強パン虎煌拳で世を渡ろう

しゃがみ強パンチ虎煌拳パターン
対応キャラ：K、マキシマ、真吾、セス、麟、テリィ、アンディ、ジョー、マリィ、リョウ、ロバート、タクマ、キング、レオナ、ラルフ、クラーク、アテナ、ケンスウ、チン、パオ、舞、ユリ、雛子、キム、チャン



素早くしゃがみ強パン!!



そしてキャンセル虎煌拳につなごう

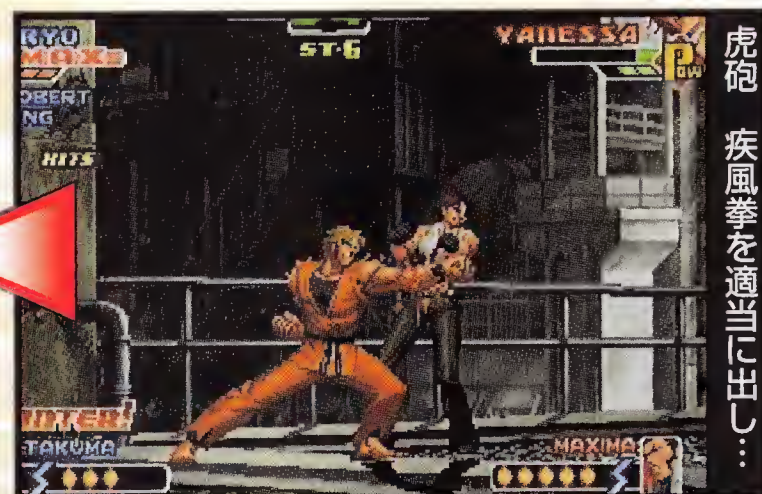
K：ブラックアウトは素早く反応して投げで対処。
真吾、セス、麟、テリィ、アンディ、ジョー、マリィ、リョウ、アテナ、ケンスウ、チャン：画面端を背にして待つ。アンディの疾風拳はガード後、弱飛燕疾風脚で反撃よく投げを狙ってくるので引きつけ過ぎないように。アテナのサイキックテレポートに注意。

ロバート：歩いて前進してきた場合は確実に投げを狙ってくるので、あまり引きつけないように。よく跳びこんでくるのでしゃがみ強パンチで迎撃しよう。

キング：トラップキックに注意。サプライズローズ、トルネードキックガード後反撃。レオナ：ストライクアーチに注意。グランドセイバーガード後、反撃可能。

チン：間合いが離れている場合は、適度にしゃがみ弱キックを出して隙の大きい技を誘う。柳燐蓬菜はガード後に連続技。酔管巻翁は投げで対処していこう。
舞：黒燕の舞ガード後、反撃可能。
ユリ：前転してくる場合あり。投げ抜けを仕込んでおこう。
キム：大ジャンプ強キックのあと、ねりチャギをだしてくることが多い。しゃがみ強パンチで割りこもつ。

虎砲 疾風拳パターン
対応キャラ：ヴァネッサ、紅丸、ジョーン



虎砲 疾風拳を適当に出し...



ヒット時は虎煌拳につないでいこう

技コマンド表

●投げ技

谷落とし	←or→+C
巴投げ	←or→+D

●特殊技

氷柱割り	→+A
上段受け	→+B
下段受け★	↓+B

●必殺技

虎煌拳★	→→→+AorC
虎砲★	→→→+AorC
飛燕疾風脚	→→→→+BorD
暫烈拳	→→→+AorC
猛虎 雷神利	→→→+BorD
虎砲疾風拳★	→→→+AorC

●超必殺技

霸王翔吼拳	→→→→→+AorC
龍虎乱舞	→→→→→+AorC
天地覇煌拳	→→→→→+AorC

●MAX超必殺技

霸王翔吼拳	→→→→→+AC
龍虎乱舞	→→→+AC

●ストライカー動作/アナザーストライカー
空中虎煌拳／楓

対ボス戦

基本的にしゃがみ強パンチ虎煌拳パターンを使っていく。しゃがみガードを固めていると疾火煌陣(ガード不能攻撃、幻魔刻衝(中段判定の正拳攻撃)、前転、ジャンプ攻撃のどれかの行動をとってくるので、それぞれ対処していこう。疾火煌陣は発動の際の台詞を聞いて垂直ジャンプで回避しよう。食らってもたいしたダメージではないので必要経費と思ってもいい。幻魔刻衝はとりあえずガード。近距離で出してきた場合は素早くしゃがみ強パンチ虎煌拳を当てていこう。前転は投げで対処

基本的なしゃがみ強パンチ虎煌拳パターンはヒット、ガードに関係なく着地の隙にしゃがみ強パンチ虎煌拳を決めることができる。



ガードを固めて相手の取る行動に対処していこう

虎砲 疾風拳の先端を当てるように出していくパターン。ヒット時は虎煌拳で追撃しよう。前転してくる場合があるが、投げを入れておけば問題なし。

その他のパターン

ラモン：画面端まで後退し、ジャンプ強キック。近距離で地上ヒットした場合は、そのまま連続技を決めよう。

ウィップ：基本は画面端まで後退し、しゃがみ強パンチパターン。ストリングス・シ

ヨットの構えポーズが見えたら前転で回避、アサシン・ストライクガード後、反撃していこう。

香澄：しゃがみ弱パンチを、ぎりぎり当たらない間合いで出す。下段当て身か、前転を誘えるので、そこから反撃していこう。

チヨイ：画面端まで後退し、しゃがみ弱パンチで牽制していく。跳びこみは手堅くガードしたあと(2段技なので注意)、しゃがみ強パンチで反撃可能。



ロバート・ガルシア

攻略／ヒデ本条

落ち着いて相手を見ることが重要!! ショイヤーアーツ!!

待ちパターン

対応キャラ：K、テリ、アンディ、ジョー、マリ、レオナ、ウィップ、アテナ、舞

画面端まで後退し、しゃがみガードを固めて隙の大きい技を待つ。前転は投げで対処、挑発してきた場合は、跳びこみからの連続技を決めよう。反撃には旋燕連舞脚 or 九頭龍閃がらみの連続技を決めていく。

K：ニーアサルトを食らってもしゃがみ弱パンチからの連続技で反撃可能。

アンディ：疾風横拳ガード後、遠距離立ち強キックで反撃可能。



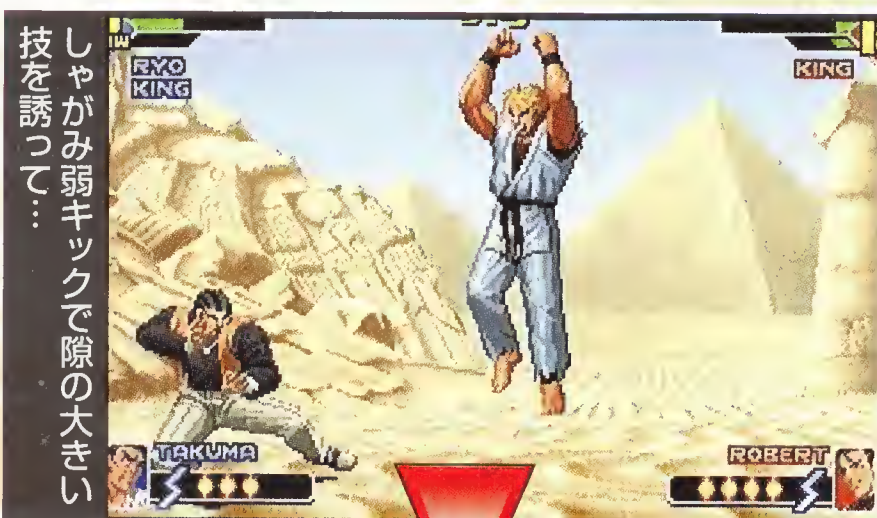
しゃがみ弱キックで隙の大きい技を誘い反撃していくというもの。前転は投げで対処、挑発には素早く連続技を決めていく。キャラ別の注意点は次の通り。
リョウ：猛虎、雷神剣を多用してくるので強龍斬翔で迎撃していく。

レオナ：グランドセイバーガード後、直接旋燕連舞脚を決めていく。
ウィップ：ストリングス・シヨットの構えポーズが見えたら前転で回避、アサシン・ストライクガード後、反撃していく。遠距離でウィップシヨットを出してきた場合は、跳びこみからの連続技を決めていく。

遠距離立ち強キックパターン

対応キャラ：真吾、タクマ、クラーク、ユリ、キム

遠距離立ち強キックの先端を当てるように出していくだけのパターン。前転には素早く



しゃがみ弱キックで隙の大きい技を誘っていく。

く反応して投げで対処していく。
キム：半月斬、流星落ガード後、遠距離立ち強キックで反撃。

誘いパターン

対応キャラ：リョウ、ラルフ、ケンスウ、チン、雛子

しゃがみ弱

キックで隙の

大きい技を誘

い反撃してい

くというもの

前転は投げで

対処、挑発に

は素早く連続

技を決めてい

こう。キャラ

別の注意点は

次の通り。

リョウ：猛

虎、雷神剣を

多用してくる

ので強龍斬翔

で迎撃してい



これまた反撃していく。

ラルフ：急降下爆弾パンチはガード後、遠距離立ち強キックで反撃していく。

ケンスウ、雛子：跳びこみを強龍斬翔で落とす。

チン：柳燐蓬葉はガード後に連続技。酔管巻翁は投げで対処していく。

マキシマ、麟：先端を当てるように垂直ジャンプ強キックを出していくだけ。
ラモン、ヴァネッサ：画面

その他のパターン

マキシマ、麟：先端を当てるように垂直ジャンプ強キックを出していくだけ。
ラモン、ヴァネッサ：画面

技コマンド表

●投げ技

龍跳脚 ◀or▶ + C

首切り投げ ◀or▶ + D

●特殊技

飛燕龍神脚 (空中) ▶ + Bor D

勾龍降脚蹴り ◀or▶ + A

龍翔蹴 ▶or▶ + B

二段足刀蹴り ▶ + B

●必殺技

龍撃拳 ★ ▶ため▶ + Aor C

飛燕旋風脚 ▶ため▶ + Bor D

旋燕連舞脚 ★ (近距離) ▶ため▶ + Aor C

龍斬翔 ★ ▶ため▶ + Bor D

●超必殺技

霸王翔吼拳 ▶▶▶▶▶ + Aor C

龍虎乱舞 ▶▶▶▶▶ + Aor C

九頭龍閃 ▶▶▶▶▶ + Bor D

●MAX超必殺技

龍虎乱舞 ▶▶▶▶▶ + A C

●ストライカー動作/アナザーストライカー

龍連猛襲/アナザーロバート

対ボス戦

しゃがみガードを固めていくと疾火煌陣(ガード不能攻撃)、幻魔刻衝(中段判定の正拳攻撃)、前転、ジャンプ攻撃のどれかの行動をとって、それぞれ対処していく。

疾火煌陣はジャンプで回避、幻魔刻衝はガード、前転はしゃがみ弱パンチからの連続技が投げで対処、ジャンプ攻撃はわざと食らって着地の隙にしゃがみ強パンチからの連続技を決めていく。

これはちょっと難しいぞ!! と、思う人は、中間距離から垂直小ジャンプ空中ふつとは

うまく間合いをとって空中ふつとばし。これだけ



端まで後退し、ラモンはジャンプ強キック、ヴァネッサはジャンプ強パンチをタイミングよく出していくだけ。近距離で地上ヒットした場合は、そのまま連続技を決めよう。
紅丸、キング：二段足刀蹴りでダウンを奪い、起き上がり時にタイミングよく二段足刀蹴りを重ねていく。(対キングは一歩おいて二段足刀蹴りを出していく)。
セス：しゃがみ強キックでダウンを奪い、起き上がりにタイミングよくしゃがみ強キックを出していく。

ロバート、ジョン：間合いを離し、弱龍撃拳を連射する。パオ：ジャンプ弱キックで跳びこみ連続技を決めていくだけ。
香澄：ぎりぎり当たらない間合いでしゃがみ弱パンチを出すと、下段当て身と前転を誘うことができる。
チャン：強飛燕旋風脚。ダウンを奪ったら起き上がりにしゃがみ強キックキャンセル強飛燕疾風脚を重ねていく。チヨイ：画面端まで後退ししゃがみ弱キック。跳び込みは手堅くガードしよう。



タクマ・サカザキ

攻略/DSP-たろりん

手堅い戦法で勝利を手にせよ！
守りの強さこそ極限流の真髄！

しゃがみ弱パンチ 待ちパターン

対応キャラ：真吾、麟、テリ、アンディ、リョウ、キング、レオナ、ラルフ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、雛子、キム

しゃがみ弱パンチで牽制し、スキのある技に反撃。ジャンプ攻撃をガードしたあとや前転のスキには投げ。反撃する技は以下の通り。

真吾：琴月 未完成、真吾キック。麟：強飛天脚。テリ：バーンナックル、パワーダーク。リョウ：猛虎 雷神刹。ラルフ：急降下爆弾パンチ。アテナ：強フェニックスアロー、サイキックテレポート。ケンスウ：龍連牙 地龍箭疾歩。チン：柳燐蓬来。舞：必殺忍蜂。反撃法が特殊なキャラは以下の通り。



この技のガード後は、直接龍虎乱舞で反撃。極限流式反撃じゃ！

アンディ：ジャンプしてきたらしゃがみ強パンチで迎撃。疾風横拳には弱龍虎乱舞。前転してきたら昇龍弾を出すので、ガード後に反撃。

レオナ：グラウンドセイバーをガードして投げ。Vスラッシャーの空振りにも反撃。

雛子：跳びこみをしゃがみ強パンチで迎撃する。

キム：近くからのジャンプはしゃがみ強パンチで返す。近距離からの半月斬、および飛燕斬と流星拳にはしゃがみ強キックで反撃する。



ふっとばしにつられて宙を舞うウィップ。後の悲劇も知らずに...

ジャンプ攻撃パターン

対応キャラ：ラモン、ヴァネッサ、紅丸、クラーク、ウィップ、香澄、チョイ

ジャンプ攻撃で相手の攻撃を誘うパターン。

ラモン、ヴァネッサ：ひたすら後ろジャンプ強キック。



チョイ：起き上がる寸前くらいに後ろジャンプで誘うという

紅丸、ウィップ：画面端で後ろジャンプ空中ふっとばし攻撃。紅丸が前転したら投げよう。ウィップがアサシンストライクを出したら、ガード後に反撃する。

クラーク：後ろジャンプの昇りで空中ふっとばし攻撃を出す。跳んでくることあるので、しゃがみ強パンチ。

技コマンド表

●投げ技	
大外刈り	←or→+C
一本背負い	←or→+D
●特殊技	
鬼車	→+A
飛車落とし	←+A
瓦割り★	→+B
桂馬打ち	★+B
●必殺技	
虎煌拳★	↓↑↑+A or C
飛燕疾風脚	★ため→+B or D
翔乱脚	→↑↑↑+B or D
猛虎 無頼岩★	↓↑↑+A or C
暫烈拳	→↑↑+A or C
●超必殺技	
龍虎乱舞	↓↑↑↑↑+A or C
真・鬼神撃	(近距離) ↓↑↑↑↑+A or C
霸王至高拳	→↑↑↑↑+A or C
●MAX超必殺技	
龍虎乱舞	↓↑↑↑↑↑+A or C
●ストライカー動作/アナザーストライカー	
超必殺・天狗至高拳/天童凱	

その他のパターン

対応キャラ：K、マキシマ、セス、ジョー、マリー、ロバート、タクマ、包、ユリ、チヤン、ジョン

K：間合いを離して虎煌拳。ブラックアウトは投げ。

マキシマ、セス：しゃがみ強キック。起き上がりにも遅めに重ねよう。

ジョー：スラッシュキック、強タイガーキックに反撃。黄金のカットをガードしたあと、近距離立ち強パンチを出す。よく食らう。

マリー：必殺技を待ち、ガード後に反撃する。

ロバート：遠距離立ち強キックを、先端が当たるように出し、すぐにしゃがみガード。前転してきたら投げる。タクマ：近づいてきたら遠距離立ち強パンチ。

対ボス戦

包：ジャンプ強キックから連続技を狙う。
ユリ：当たらない間合いで遠距離立ち強キックを出し、雷煌拳を誘う。前転で回避して反撃しよう。空牙を出した場合は勝手につぶせる。
チヤン：鉄球粉碎撃×2の2回目に前転して反撃。
ジョン：ガードをかためて待つ。強満月斬はしゃがみ強キックで反撃。ジャンプ攻撃と弱満月斬をガードしたあとは後転し、ジョンが技を空振りしていたらそのスキに連続技を決めよう。

しゃがみガードをかためて待つ。ゼロが前転してきたらしゃがみ強パンチから連続技や投げを決めよう。ジャンプ攻撃を出してきたら、ガードしたあとに投げる。ガード不能の飛び道具は、「分かるか？」という声で判断し、跳びこえるか前転して反撃。

投げや連続技でダウンさせたらあとは、少し離れて起き上がり待ち。すると、またゼロは前転やジャンプ攻撃を出してくるので、またそこに反撃していく。あとは繰り返しだけであつさり倒すことができる。起き上がる前に密着



前転のスキに下強パンチから連続技。ハッキリいって楽勝すぎる



雷煌拳をくぐって反撃。ユリよ、まだ修行が足りんのう...



キング

攻略/ヒデ本条

近距離立ち弱キックパターン

対応キャラ：全キャラ

ダウンを奪ったあと、相手の起き上がりにはジャンプ弱パンチを重ね、そのまま連続技になるタイミングで近距離立ち弱キックに繋ぐと確実にヒットする。ミラージユダンスにつないで繰り返していこう。

待ちパターン

対応キャラ：K、テリー、アンディ、ジョー、マリィ、リョウ、キング、レオナ、ラルフ、ウィップ、アテナ、チン、舞、キム、チョイ

画面端まで後退し、しゃがみガードを固めながら隙の大きい技を出してくれるのを待つ。反撃技は基本的にミラージユダンス。前転は投げで対処、投げにきた場合は投げ抜けしよう（集中していれば見てから投げ抜け可能）。挑発してきた場合は、連続技をきっちり入れていこう。キャラ別の主な注意点は次の通り。



キックで隙の大きい技を誘う。
キング：トラップキックに隙の大きい技を待ち…

今年もやっぱりミラージユダンス!! 頼れます

注意。トルネードキック、サプライズローズ、跳び込みガード後、少し歩いてミラージユダンス。

レオナ：ストライクアーチに注意。グラウンドセイバーガード後、反撃。起き上がりにダブルストライクを重ねよう。ウィップ：ストリングス・シヨットの構えポーズが見えたら前転で回避、アサシン・ストライクガード後、反撃していこう。

アテナ：ジャンプ攻撃ガード後、反撃。
舞：黒燕の舞ガード後、反撃可能。

キム：半月斬などはガード後、遠距離強パンチで反撃可能。

チョイ：しゃがみ弱パンチで牽制。跳びこみガード後、反撃可能。

遠距離立ち強キックパターン

対応キャラ：マキシマ、紅丸、真吾、タクマ、ユリ

遠距離立ち強キックの先端を当てるように出していくだけのパターン。隙の大きい技を出してきた場合はガード後反撃、前転は投げで対処して

技コマンド表

●投げ技

ホールドラッシュ	←or→+C
フックバスター	←or→+D

●特殊技

スライディングキック	←+D
トラップキック	→+B

●必殺技

ベノムストライク★	↓↑↑+B
ダブルストライク★	↓↑↑+D
サプライズローズ	→↑↑+AorC
トラップショット	→↑↑+BorD
ミラージュキック★	↓↑↑↑+AorC
トルネードキック'95	↓↑↑↑+BorD
ミラージユダンス	(近距離) ↓↑↑↑+AorC

●超必殺技

イリュージョンダンス	↓↑↑↑↑+BorD
サイレントフラッシュ	↓↑↑↑↑+BorD

●MAX超必殺技

イリュージョンダンス	↓↑↑↑↑+BD
------------	----------

●ストライカー動作/アナザーストライカー

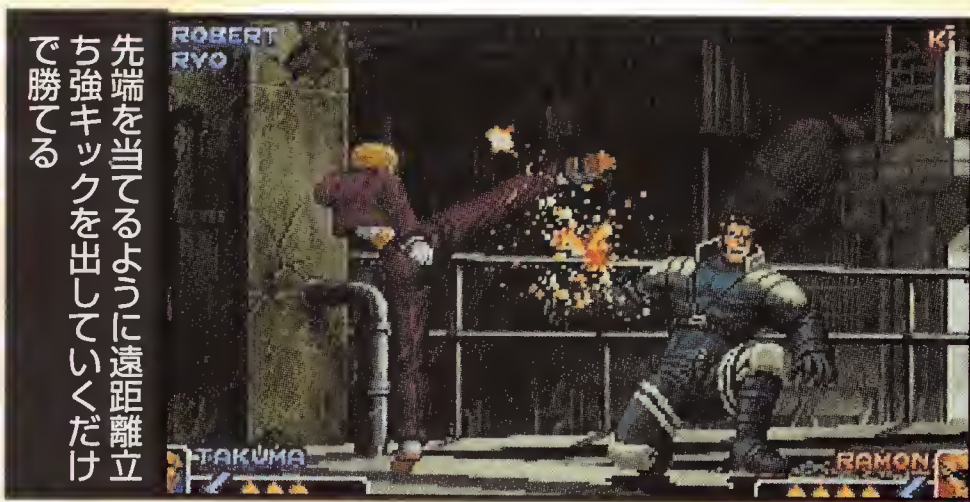
トラップラッシュ/獅子王	
--------------	--

その他のパターン

技を叩きこもつ。

ラモン、ヴァネッサ：画面端まで後退し、ジャンプ強キック。近距離で地上ヒットした場合は、そのまま連続技を決めていこう。

セス、ケンスウ：近づいてきたらミラージユダンス。セ



対ボス戦

攻撃から近距離立ち弱キックパターンに持ちこむと、簡単に倒すことができるぞ。



空中ふっとして画面端に追いかけていくパターンが一番楽

スが何もしてこなくなったらダッシュしてミラージユダンスを決めよう。

麟：タイミングよく垂直ジャンプ強キック。

ロバート：近づいてきたら、ふっとばし攻撃空振りキャンセル強トルネードキック。跳びこみはしゃがみ強パンチで落としていこう。

クラーク、ジョン：先端を当てるようにふっとばし攻撃。ダウンを奪ったら起き上がりに重ねる。

パオ：飛び道具を連発している場合はダブルストライク。

近づいてきたらミラージユダンス。

香澄：ぎりぎり当たらない間合いでしゃがみ弱パンチを出す。下段当て身か前転を誘えるので反撃。

雛子：しゃがみ弱キックで飛びこみを誘って、しゃがみ強パンチで落とす。

チャン：先端を当てるようにスライディングキック。



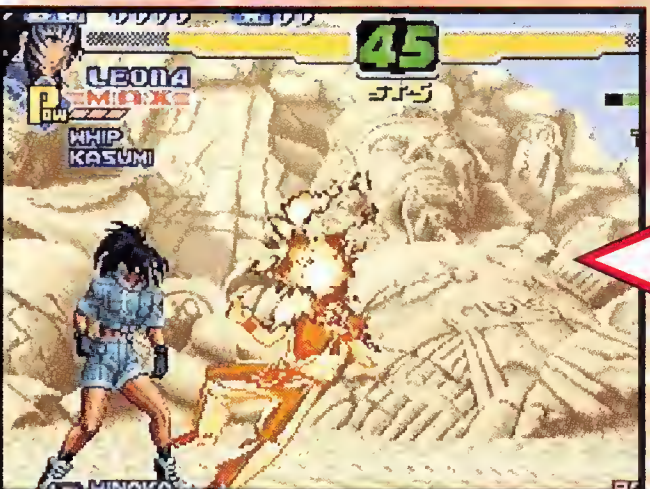
レオナ

攻略/L.L.terra

私の耳はデビルイヤパターン

対応キャラ：K、マキシマ、ラモン、紅丸、真吾、ジョー、リョウ、タクマ、レオナ、ラルフ、クラーク、ウィップ、アテナ、ケンスウ、チン、ユリ、香澄、雛子、キム、チャ、ン、チョイ、ジョン

リョウは起き上がりイヤリングを重ねると...



ダッシュして食らいに来る。気でもふれたか(怯泣)

端々でイヤリング爆弾・1を投じているだけで勝てる超楽々パターン。基本的には弱を使う。ただ、このパターンにはまるまでに対策が必要なキャラがあるので以下を参照にしてください。

マキシマ、ラルフ、ウィップ、チン、香澄、ジョン：後転で間合いを離してからイヤリングを投げるだけで勝てる。

K、タクマ、アテナ：強を使っていく(弱だと飛び道具と相殺してしまいヒットしない)。

ラモン、真吾、レオナ、雛子、チョイ：ジャンプで回避されることがあるが、しゃがみ強キックで迎撃すれば問題なし。そこから再びイヤリングだ。

ジョー、リョウ、ケンスウ：突進技をガード後、D投げを決めてからの方が安全にパターンに持ちこめる。

紅丸、ユリ：遠距離立ち弱キックorイヤリング爆弾・2で前転を誘い、D投げを決めた後にイヤリングを投げよう。

クラーク：ジャンプor前転で回避されることがあるが、そのあと高確率でマウントタックルを出してくるので、ガードしてスキに反撃すべし。

キム：時おり飛翔脚を出してくる場合があるが、早出しのムーンスラッシャーで迎撃すれば問題なし。

イヤリングで脳乗ぶちまけ！ 軍人やめて僕の元にいい！

チャン：鉄球粉砕撃を前転で回避。そのあとにD投げを決めて間合いを離してからパターンに持ちこむ。

ラブリキックで辛抱たまらんパターン

対応キャラ：ヴァネッサ、セス、アンディ、包

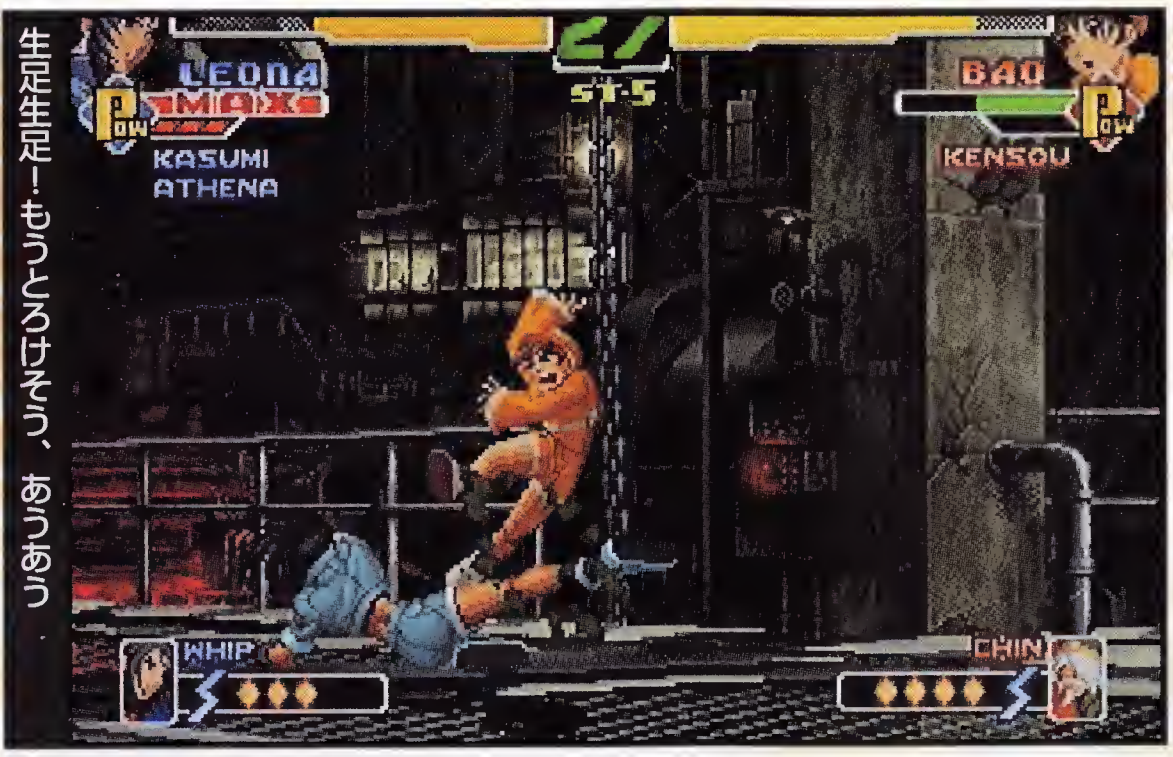
ひたすらしゃがみ強キックを当て続けるパターン。どの

キャラに対しても先端が当たる距離から出していく。ダウンを奪ったら、起き上がりに重ねていく。ガードされてもしつこく出していくのだ。

18歳の誘惑は萌萌で爆発寸前パターン

対応キャラ：麟、テリー、マリ、ロバート、キング、舞

弱攻撃で特定の行動を誘い、反撃するパターン。



麟：画面端で待ち、強飛天脚を出してきたらガードしてダッシュからスキに連続技を決めよう。
テリー：遠距離立ち弱キックで強バーンナックルを誘える。ガードしてスキに連続技を決めよう。
マリ：しゃがみ弱キックでスピニングオール、ストリートスライサーを誘う。ガードして反撃だ。

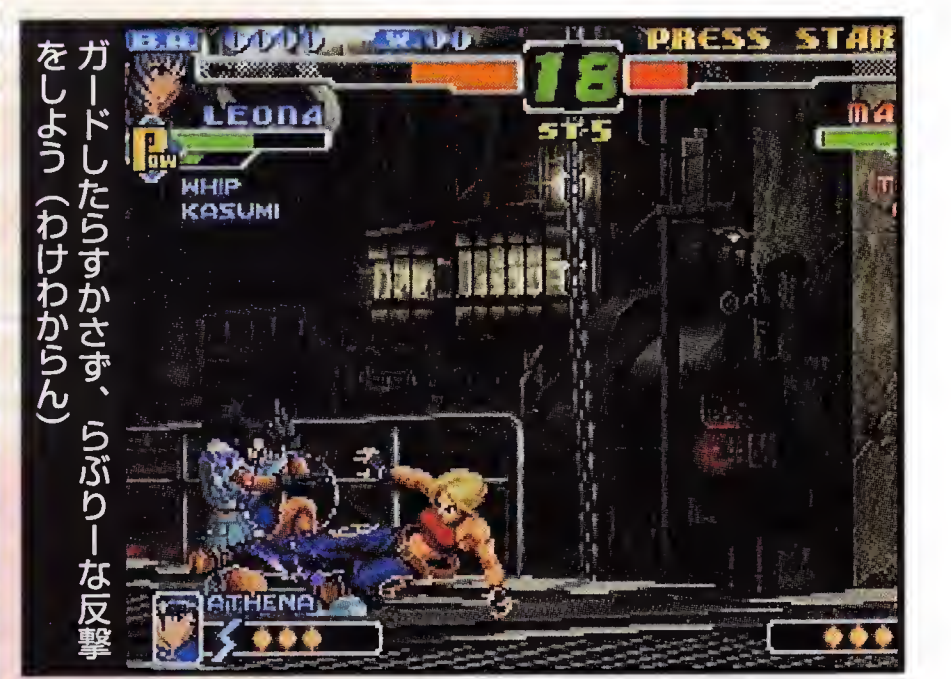
ロバート、キング：画面端まで下がり、中間距離でしゃがみ弱キックを出すと高確率で飛び込んでくる。早出しのしゃがみ強パンチで迎撃だ。
舞：飛びこみに対してはしゃがみ強キックで迎撃する。時おり、必殺忍蜂を出してくるのでガードして連続技を決めよう。

対ボス戦

確実なのは、垂直小ジャンプふつとばし攻撃を試合開始直後くらいの間合いで出していくパターン。また、グランドセイバーをガードさせたあと、ゼロは前転or跳びこんで



中段技も出してくるので屈で返す。要反応だ(汗)



ガードしたらすかさず、らぶリーな反撃をしよう(わけわからん)

技コマンド表

●投げ技	
レオナクラッシュ	←or→+C
オーデルバックラー	←or→+D
ハイドルンインフェルノ	(ジャンプ中投げ間合いで)←以外+C or D
●特殊技	
ストライクアーチ	←or→+B
●必殺技	
ムーンスラッシャー★	↓ため←+A or C
ボルテックランチャー	←ため←+A or C
Xキャリバー★	(空中)↓↑↑+A or C
グランドセイバー★	←ため←+B or D
グライディングバスター★	グランドセイバー中 ↓+D(強のみ)
イヤリング爆弾・1	↓↑↑+B or D
イヤリング爆弾・2：ハートアタック	←↑↑+B or D
●超必殺技	
Vスラッシャー	(空中)↓↑↑↑↑+A or C
リボルスパーク	↓↑↑↑↑+B or D
グレートフルデッド	↓↑↑↑↑+A or C
●MAX超必殺技	
Vスラッシャー	(空中)↓↑↑↑↑+A or C
●ストライカー動作/アナザーストライカー	
キラータッチ/ゲニッツ	



ラルフ

攻略/Kaz 78年式

エンドレスしゃがみ
強キックパターン

対応キャラ：マキシマ、ヴァ
ネッサ、セス、タクマ、キング、
ケンズウ、包、雛子、チヨイ

なんらかの形で相手をダウン
させたら、その起き上がり
にしゃがみ強キックを重ねて
いくパターン。注意したいの
はキャラによって起き上がる
タイミングが違ってくるのだ。

マキシマ：マキシマは起き
上がるタイミングが遅い方な
ので、早く出しすぎてしゃが
み強キックを空振ってしまう
可能性があるため、そこだけ
は注意しよう。

ヴァネッサ、チヨイ：この
2キャラをまずダウンさせる
には、近寄ってきたらスーパ
ーアルゼンチンバックブリー
カー（以下、SAB）で投げ
てしまおう。そしたらしゃが
み強キックを重ねていくこ
う。しゃがみ強キックのタイミ
ングをミスしたら、またSAB
で投げている。

軍人は相手を観察するもの
重要なんだなパターン

対応キャラ：K、真吾、麟、
テリー、アンディ、ジョー、
マリィ、リョウ、ロバート、
ラルフ、クラーク、アテナ、
チン、舞、ユリ、チャン

画面端で待つて、
しゃがみ弱攻撃な
どで相手の行動に
反撃していくパタ
ーン。反撃する時
は主にしゃがみ強
パンチやSABを
使うことになるだ
ろう。



そんなに俺がスキなのかい？ リンフーにな
るよ？ リンフーにいいい！

テリー：テリー
の場合は強バー
ナックルを誘い出
したいのだが、し
ゃがみ弱攻撃で牽
制するとパワーウ
エイブを出してく
ることが多くなる
ので牽制する時は
遠距離立ち弱キッ

オレは軍人！
容赦なく
ブツとばす！
ねりやー！



しっかりガードして確実にダメージを与えて倒
しましょう。ねりやー！

地に技を重ねる
パターン。
レオナ、ウイ
ップ、ジョン：
ジャンプふつと
ばし攻撃を空振
りしたらSAB
を入力するのが
有効だ。

香港：垂直ジ
ャンプふつとば
し攻撃を空振り
させ、着地した
らしゃがみ強キ
ックを入れる。
ラモン：跳び
こみからの連続
技を狙おう。

空振ってもめかりは
ナインだぜいパターン
対応キャラ：レオナ、ウイッ
プ、香港、ジョン



このあと、しゃがみ強キック
じゃなくてSABでもOKな
んだな！ムフフッ！

技コマンド表

●投げ技

ダイナマイトヘッドバット◆or◆+C

ノーザンライトボム ◆or◆+D

●必殺技

ガトリングアタック★

◆ため◆+AorC

スーパーアルゼンチンバックブリーカー

(近距離)◆◆◆◆+BorD

急降下爆弾パンチ(地上)

◆ため◆+AorC

急降下爆弾パンチ

(空中)◆◆◆+AorC

バルカンパンチ

AorC連打

ラルフタックル★ ◆◆◆◆+BorD

ラルフキック

BorD一定時間押しっぱなし

●超必殺技

馬乗りバルカンパンチ

◆◆◆◆◆+BorD

バリバリバルカンパンチ

◆◆◆◆◆+AorC

●MAX超必殺技

バリバリバルカンパンチ

◆◆◆◆◆+AC

ギャラクティカファントム

◆◆◆◆◆+AC

●ストライカー動作/アナザーストライカー

ギャラクティカファントム/七枷社

対ボス戦

ゼロに対してむやみに跳び
こんでいくのは危険なので、
跳びこみからの連続技を狙う
のではなく、画面端でしゃが
み弱パンチなどで牽制してゼ
ロの前転を誘って、そこをS
ABで投げてやる。しかも
この前転を誘うことは難しい
ことではない。SABで投げ
てダウンさせたら、あとはゼ
ロの起き上がりにしゃがみ強
キックを重ねていくだけでO
K！ タイミング良くしゃが
み強キックを入力していけば
そのままゼロを倒すことが簡
単にできる。ダウンを狙う方
法としてはゼロの攻撃を前転



前転してきたら、すかさずS
ABへ！ゼロがなんだって
んだ！しゃーおら！

その他のパターン
対応キャラ：ラモン、紅丸

紅丸：近寄っ
てきたらしゃが
み強パンチの先
端を当てるよう
にしよう。

先端を当てるようにするのが
重要なのだ！





クラーク

攻略/L.L.terra

グラサンの奥に光る瞳は百万ボルトパターン

対応キャラ：K、ラモン、紅丸、真吾、麟、ジョー、マリ、ロバート、ラルフ、ウィップ、ケンズウ、ユリ、チャン

特定の行動を誘って反撃するパターン。

ラモン、ロバート：しゃがみ強パンチを出すと前転を誘えるので、スキに連続技か投げを決めよう。

紅丸、ユリ：こちらは垂直小ジャンプ空中ふつとばし攻撃で前転を誘える。

K、真吾、マリ、ラルフ、ケンズウ：しゃがみ弱パンチなどで突進技を誘い、ガードしてスキに反撃しよう。

麟：画面端で待機。ジャンプ攻撃に対してはガードしてスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下、SABと表記）を決める。強飛天脚に対してはガードしたあと、ダッシュして着地のスキに反撃。ウィップ：画面端で後ろジャンプ空中ふつとばし攻撃を出すとアサシンストライクを誘える。ガードしてスキに連続技を決めるべし。

チャン：鉄球粉砕を誘い、前転からスキに反撃（鉄球粉砕は2回連続で出してくるため）。

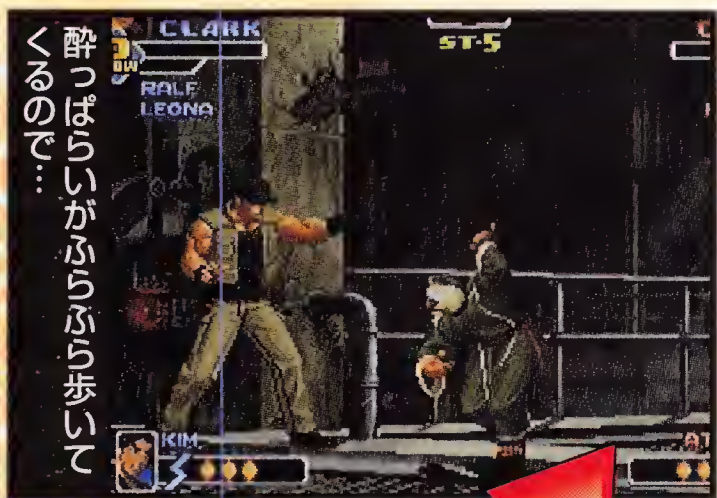
SABでバキュームカーパターン・その1

対応キャラ：アンディ、リョウ、レオナ、アテナ、離子、キム、ジョン

画面端で待ち、ジャンプ攻撃or特定の必殺技をガードしてからSABで吸うパターン。アンディ、リョウ、レオナはそれぞれ空破弾、猛虎、雷神刹、グラインドセイバーをガードしたあとに、それ以外のキヤラはジャンプ攻撃をガードした後にSABを決めよう。

SABでバキュームカーパターン・その2

対応キャラ：テリ、タクマ、チン、包、舞



酔っぱらいがぶらぶら歩いてくるので...

ガードを固めて待ち、相手が近づいてきたらSABを決めるパターン。例外として、包だけはジャンプ攻撃を空振り

やはり決まり手はSAB。
刷って擦って吸いまくろう

りしたあとにSABを決める。舞に関しては、たまに必殺忍蜂を出してくることがあるので、後ろに歩いて投げの間合い内に入ってきたら、SABを出すようにするとい。

しゃがみ強キックで任務完了パターン

対応キャラ：ヴァネッサ、セス、香澄

しゃがみ強キックだけで勝てるパターン。香澄は、少し離れた間合いから垂直小ジャンプふつとばし攻撃で上段当て身か立ちガードを誘ったあとに、しゃがみ強キックを当てるようにする。

その他のパターン

対応キャラ：マキシマ、キング、テヨイ

マキシマ：空中ふつとばし攻撃を出すと勝手に食らい続けてくれる。

キング：画面端で待ち、近づいてきたら、しゃがみ強パンチを出すと食らう。たまにトルネードキックを出してくるので、その場合はガードしてSABを決めよう。

テヨイ：相手のジャンプを後ろジャンプ強キックで迎撃、接近してきたらSABだ。



近寄ってきたら（第一次接近遭遇）

対ボス戦

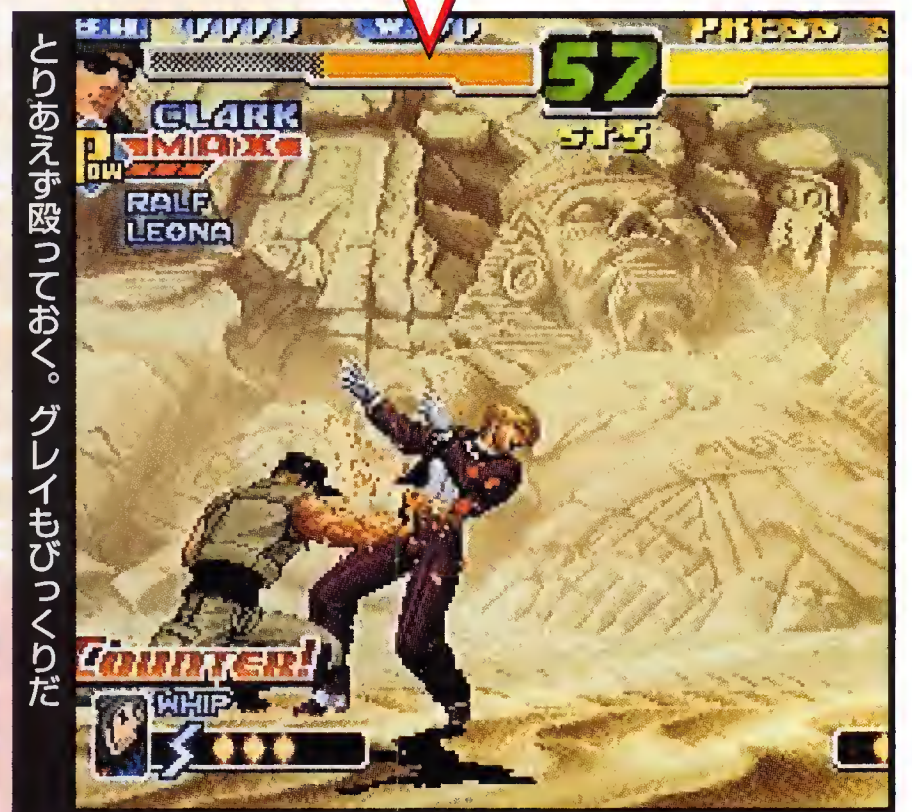
何も技を出さずにジャンプし、着地にSABを決めていく。この繰り返しで勝てる。近距離から飛び込む場合、相手の裏に回るようにジャンプすると対空技で落とされにくい。しかし、一度垂直小ジャンプふつとばし攻撃をヒットさせてから狙っていくのが一番安全だ。



何気なくジャンプして...



何気なくSAB。軍人万歳！
グラサン万歳！



とりあえず殴っておく。グレイもびっくりだ

技コマンド表

●投げ技

投げっぱなしジャーマン ◆or◆+C
フィッシャーマンバスター ◆or◆+D
デスレイクドライブ
(ジャンプ中投げ間合いで) ◆以外+CorD

●特殊技

ストンピング★ ◆+B

●必殺技

ガトリングアタック★ ◆ため◆+AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー
(近距離) ◆◆◆◆+BorD
ナバームストレッチ ◆◆◆+AorC
マウントタックル ◆◆◆◆+AorC
クラークリフト
マウントタックル中 ◆◆+A
ローリングクレイドル
マウントタックル中 ◆◆+BorD
スリーパーリフト (D.D.T)
マウントタックル中 ◆◆+C
フランケンシュタイナー
(近距離) ◆◆◆+BorD
フラッシングエルボー
(必殺投げ後) ◆◆◆+AorC

●超必殺技

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー
(近距離) ◆◆◆◆◆◆◆◆+AorC
ランニングスリー
◆◆◆◆◆◆◆◆+BorD

●MAX超必殺技

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー
(近距離) ◆◆◆◆◆◆◆◆+AC

●ストライカー動作/アナザーストライカー
フラッシングランチャー/シェルミー



ウィップ

攻略/ILP-ケンちゃん

ムチはやっぱり強かった！
CPU戦でも遠距離から狙い打ち

特定の行動を待つパターン。

K: 画面端でしゃがんで待ち、ミニッツスパイク、ブラックアウトには投げ、歩いて近づいてきたらしゃがみ強キックでいい。跳びこみはしっかりガードしよう。

紅丸: 中間距離で垂直ジャンプ空中小ふつとばし攻撃を出すと、前転を誘うことができる。

セス: 画面端でしゃがんで各種跳び蹴りを待つて反撃していい。

麟: しゃがみ弱パンチでスキの大きい行動を誘えるぞ。

アンディ: 画面端でしゃがんで残影拳を待ち、反撃していい。

ダッシュしてきた時はたいいてい投げなので、投げ抜けを入れる。

ジョー: しゃがみ弱パンチで牽制しているだけで、スキの大きい技のオンパレード。

マリ: しゃがんでストリートスライサーを待ち、反撃。

リョウ: 画面端で雷神剣を待ち、しゃがみ弱キック、ブーメラン・ショットで反撃。

ロバート: ふつとばし攻撃で前転を誘えるので、それを投げてしまおう。

アテナ: 画面端でフェニックスアローを待ち、反撃していい。

ケンスウ: ジャンプ攻撃をガードしたら投げてしまおう。

チン: しゃがみ弱パンチでスキの大きい技を誘える。

ユリ: 垂直ジャンプ空中ふつとばし攻撃を出していると、前転を誘うことができる。

スキに投げてしまおう。

香澄: 画面端で昇りジャンプ空中ふつとばし攻撃を連発していれば、各種当て身技を空振るぞ。

チョイ: 遠距離立ち弱キックで前転を誘える。

その他のパターン

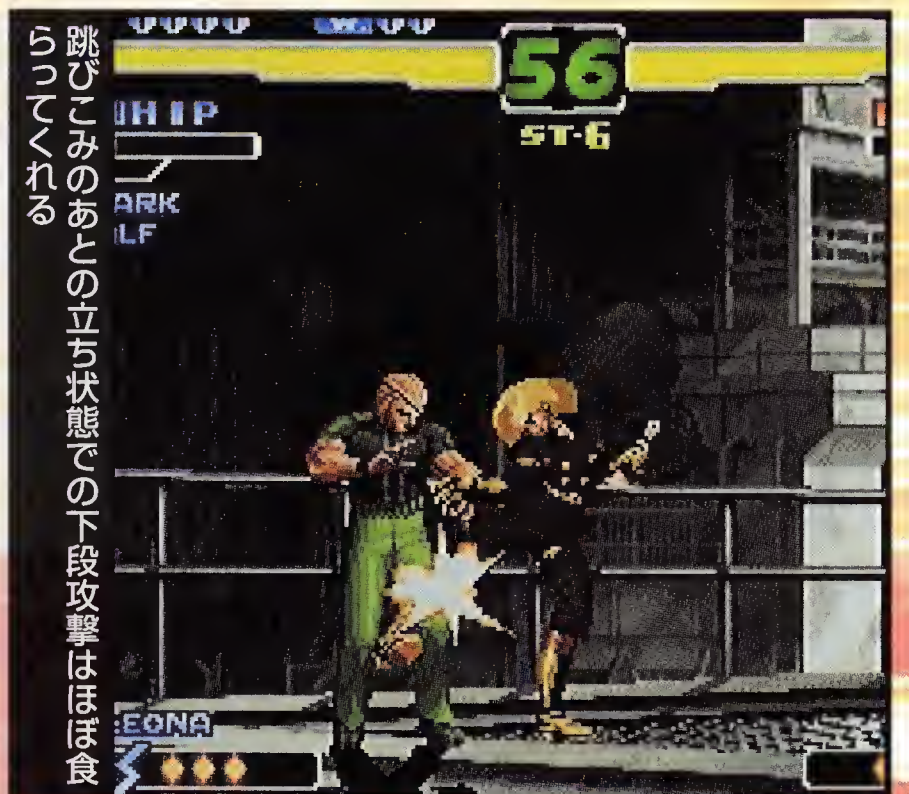
対応キャラ: ヴァネッサ、包

ヴァネッサ: 画面端で後ろ

包: 効果的な対空技を持つていないので、跳びこみから連続技を決めていくだけで楽勝だ。

基本的にはしゃがんで待つていれればいい。前転と跳びこみには反応して投げていき、起き上がりにはジャンプ攻撃から近距離立ち弱キックを出せば確実に食らってくれるので、そこから連続技を決めていければ、ほぼ問題はないだろう。

注意しておきたい点としては、しゃがんで待つていいる時に、「見切れるか」との声と共に出すガード不能攻撃。声に反応できれば前転から攻撃できるので問題ない。声や音楽の聞こえづらい場所では、回避はかなり困難。必要経費として、我慢するしかないだろう。



跳びこみのあとの立ち状態で下段攻撃はほぼ食らってくれる

対ボス戦

う。不用意に跳びこまない限り、そうそう負けることはないぞ。



こんなおじさんは趣味じゃないんです！とばかりに倒しましよう

長いムチで攻撃するパターン

対応キャラ: マキシマ、ラモン、真吾、タクマ、キング、レオナ、ラルフ、クラーク、ウィップ、舞、雛子、キム、チャン、ジョン

リーチの長い垂直ジャンプ強パンチを振っていいだけという、非常に楽なパターン。CPUは勝手に当たってくれるのでほとんど注意点はないが、一部特殊なキャラがいるのでそこを説明していこう。

ラモン: 対空技がないので普通に跳びこんでも大丈夫。ガードされたとしても、先ほど書いたように、近距離立ち弱キックを出せば食らってくれるので、問題ないだろう。

キム: たまに近距離立ち強



CPUにもやつぱりロングな鞭は利くんですね

キックで落としてくるが、その後、相手は何もしないので着地に投げてしまおう。そうして、起き上がりにジャンプ攻撃を重ねていくべし。

待つて誘うわよパターン

対応キャラ: K、紅丸、セス、麟、アンディ、ジョー、マリ、リョウ、ロバート、アテナ、ケンスウ、チン、ユリ、香澄、チョイ

しゃがんで待つなり、小技で牽制するなりして、相手の

技コマンド表

●投げ技

ツェット ◀or▶+C

ツェット ◀or▶+D

●特殊技

ウィップショット ▶+A (5回連続入力可)

●必殺技

ブーメラン・ショット "コード: SC" ★ ▶▶▶▶▶+A or C

アサシン・ストライク "コード: BB" ▶▶▶+A or B or C or D

フック・ショット "コード: 風" (空中) ▶▶▶+A or C

ストリングス・ショット・タイプA "コード: 優越" ▶▶▶▶▶+A

ストリングス・ショット・タイプB "コード: カ" ▶▶▶▶▶+B

ストリングス・ショット・タイプC "コード: 勝利" ▶▶▶▶▶+C

ストリングス・ショット・タイプD "コード: アメ" (ストリングス・ショット中) D

●超必殺技

ソニックスローター "コード: KW" ▶▶▶▶▶▶▶+A or C

●MAX超必殺技

ソニックスローター "コード: KW" ▶▶▶▶▶▶▶+A C

●ストライカー動作/アナザーストライカー

ヴァルキリーショット/クリス



麻宮アテナ

攻略／飲み頃KING

花も恥じらう団子っ娘
オフィシャルHPも花盛り

祭りの終わり：しかし
貴女は回転派パターン

対応キャラ：K、ラモン、ヴァネッサ、紅丸、真吾、タクマ、キング、レオナ、ウィップ、ケンズウ、舞、ジョン



アローと大回転。色付き血は値段が異なります
フェニックスアローを当てていくだけ。基本的には強フェニックスアローを使っていく。ヒットorガード問わずにがんがんで出していつかまわらない。
真吾：強フェニックスアローをガードすると、真吾キックを出してくることが多い。ガードされた場合は後ろジャ

技コマンド表

●投げ技

ビットスルー ◆or◆+C

サイキックスルー ◆or◆+D

サイキックシュート
(ジャンプ中投げ間合いで) ◆以外+CorD

●特殊技

連還腿 ◆+B

フェニックスボム (空中) ◆+B

●必殺技

サイコボールアタック★
◆◆◆+AorC

サイコソード(地/空)★
◆◆◆+AorC

サイコリフレクター ◆◆◆◆+B
Uサイコリフレクター★
◆◆◆◆+D

サイコシュート★ ◆◆◆◆+AorC

サイキックテレポート ◆◆◆+BorD

フェニックスアロー★
(空中) ◆◆◆+BorD

●超必殺技

シャイニングクリスタルビット(地/空)
◆◆◆◆◆◆◆◆+AorC

クリスタルシュート(地/空)
シャイニングクリスタルビット中
◆◆◆+AorC

フェニックスファングアロー
(空中) ◆◆◆◆◆+BorD

●MAX超必殺技

シャイニングクリスタルビット(地/空)
◆◆◆◆◆◆◆◆+AorC

クリスタルシュート(地/空)
シャイニングクリスタルビット中
◆◆◆+AorC

●ストライカー動作/アナザーストライカー
サイコヒーリング/アテナ



乙女の悩み：それは年に一度の衣替えパターン
対応キャラ：マキシマ、麟、テリィ、アンディ、ジョー、マリィ、リョウ、ラルフ、クラーク、包、ユリ、雛子、キム、チョイ
遠距離強パンチをどう出すか。マキシマ：怖いのはベイパーキャン。食らってしまわないように注意しよう。遠距離強パンチを当てると、マキシマ・スクランブルブルドッグプレスまで出てくることがある。1発当てたら様子を見て、出してきたら最後までガードし、ずびしと反撃しよう。
マキシマ：しゃがんで待ち、ストリートスライサーをガードしたら反撃。連続技を入れてしまってもおつけ。
アテナ：画面端で待ち、強フェニックスアローをガードし、少しダッシュで間合いを詰め、遠距離立ち強パンチをずどん。前転、サイキックテレポートの場合は投げで対処していくようにしよう。
その他のパターン
対応キャラ：セス、チン、香澄、チャン
セス：弱フェニックスアローを、相手の目の前に着地するように出すことによって当てる。そこを反撃し



試合が始まったら、まずは空中ふつとばしをガードさせると：
前転してくる。おじさんにもコンサートチケットください
一度投げたらしゃがんで待つていけば、前転or跳びこみをしてくるので同様に対処していこう。しゃがんで待っていると、中段攻撃を出してくるので注意。

対ボス戦

前転でよけて、投げ。鉄球粉砕の終わり際を見極めて前転していくようにしよう。
おじちゃん、好きー
鉄球粉砕を間違えると見事に捕まってしまうので注意。
チン：しゃがみ弱キックで飄箏撃や柳煙蓬来、望月醉が誘える。柳煙蓬来は連続技、望月醉は投げで対処していくようにしよう。
香澄：画面端まで下がり、昇りで空中ふつとばし攻撃を繰り返していると、前転or当て身を出してくるので、前転は投げ、当て身は連続技を出していくようにしよう。
チャン：しゃがんで待つて、鉄球粉砕を出してきたら、





椎 拳崇

攻略／飲み頃KING

冬でも短パン元気な証拠
あんまん肉まん中華まん

収穫の喜びパターン
対応キャラ：K、ヴァネッサ、セス、キング

キックを出してくるのを待つて反撃。

マリー：しゃがんで待ち、ストレートスライサーをガードしたら反撃。連続技を入れてしまってもおっけ。

リョウ：中間距離で穿弓腿を出すと、前転を誘えるのでそこを投げる、といったパターンでもよし。

アテナ：画面端で待ち、強フェニックスアローをガードし、少しダッシュで間合いを詰めていきながら、反撃する。反撃は地龍でもおっけ。前転サイキックレポートの場合は、投げで対処していくようにしよう。



その他のパターン

対応キャラ：マキシマ、ラモン、紅丸、真吾、麟、ロバート、レオナ、チン、香澄、チャン、ジョン

マキシマ：相手の目の前で龍連牙 天龍を出す。ガード

された場合、相手はベイパーキャノンか、デンジラス・アーチを出してくる。ただこの技を出すタイミングが早い、ため、食らうことはなし。むこうが固まっている間に投げにいつてしまおう。

ラモン：画面端まで下がり、ジャンプ強キックをひたすら出していくだけおっけです。紅丸：龍連牙 地龍を出していくだけ。ガードされてもかまわず続けて出していくようにしよう。

真吾：同じく龍連牙 地龍を出していくだけ。

麟：弱穿弓腿を当てていくだけおっけ。

ロバート：中間距離でふつとばし攻撃を出すと前転してくるのでそこを投げ。タイミングが遅れると旋燕連舞脚でボコボコにやられるので注意。また、遠距離立ち強キックの先端を当てていくといった方法も有効だが、その蹴りに九頭龍閃を合わせてくる場合もあるため、危険も大きい。

レオナ：中間距離で弱箭疾歩を出していくだけでおっけ。ダウンさせたら、後ろに下がって間合いを調整しよう。チン：しゃがみ弱キックで

技コマンド表

●投げ技

寸打	←or→+C
巴投げ	←or→+D

●特殊技

虎撲手	→+A
後旋腿	→+B

●必殺技

龍連打	→→→+A or C
龍連牙 地龍	←←←→+A
龍連牙 天龍	←←←→+C
龍爪撃 (空中)	→→→+A or C
龍顎砕★	←←→+B or D
箭疾歩★	→→→+A or C
穿弓腿	→→→+B or D

●超必殺技

神龍凄煌裂脚	→→→→→+B
神龍天舞脚	→→→→→+D
超龍連拳	→→→→→+A or C

●MAX超必殺技

神龍天舞脚	→→→→→+B D
-------	-----------

●ストライカー動作/アナザーストライカー

肉まん4U/ケンスウ

対ボス戦

試合が始まったら、まずは空中ふつとばし攻撃をガードさせる。その後、しゃがんで待っていると、前転をしてくるのでそこを投げ。跳びこんできた場合も、ガードした後



飄箏撃や柳燐逢来、望月酔が誘える。柳燐逢来は連続技、望月酔は投げで対処していこ



う。飄箏撃が当たらない間合いで技を出していくようにしよう。
香澄：画面端まで下がり、昇りで空中ふつとばし攻撃を繰り返していると、前転や当て身を出してくるので、前転は投げ、当て身は連続技を出していくようにしよう。
チャン：しゃがんで待つて、鉄球粉碎撃を前転でくぐって投げや連続技を決めていこう。
ジョン：しゃがみ強パンチキャンセル弱箭疾歩とする。連続ヒットでなくても勝手に食らってくる。



鎮元齋

攻略／飲み頃KING

あのおじいさん今日もハットにエサやってるよパターン

対応キャラ：マキシマ、ラモン、ヴァネッサ、紅丸、真吾、セス、麟、テリー、アンディ、ジョー、マリィ、リョウ、タクマ、キング、レオナ、ラルフ、クラーク、ウィップ、アテナ、ケンスウ、包、舞、ユリ、雛子、キム、チャン、チヨイ、ジョン

遠距離強パンチキャンセル弱瓢箪撃の連続技をしばしばし当てていくというもの。キャ



ぽこんと瓢箪。まだ中身が入ってるのでけつこうへヴィです

ラによつては、こちらからどんどん攻めていっていい。堅実にいききたいならば、しゃがんで待ち、相手が近づいてきたところを攻撃していった方がいい。

麟：鉄斬舞・羅殺派頭や、飛天脚をガードして反撃。

テリー：パワーダンクやライジングタックルを出してくるのをしゃがんで待つて反撃していくようにする。

アンディ：疾風横拳をガードしたらダッシュで間合いを

詰め、反撃。

ジョー：しゃがんで待ち、スラッシュキックやタイガーキックを出してくるのを待つて反撃。マリィ：しゃがんで待ち、ストリートスライサーをガードしたら反撃。

タクマ：跳びこみから連続技を狙っていつてもよし。ただその場合、暫烈拳を合わされてしまふ恐れもあり。ラルフ：こちらの遠距離強パンチに反応して前転してくる場

瓢箪片手に幾千年 お酒は二十歳になつてから

合もあるので瓢箪撃を出す時はしっかりとヒット確認をするようにしよう。

クラーク：あまり接近を許してしまつと、スーパーアルゼンチンバックブリーカーで投げられてしまふことがある。

アテナ：画面端で待ち、強フェニックスアローをガードし、少しダッシュで間合いを

詰め、反撃。前転、サイキックテレポートの場合は投げで対処していくようにしよう。

舞：こちらから攻めるのではなく、近づいてきたところ

に遠距離立ち強パンチを合わせていくようにしよう。

ユリ：こちらの遠距離強パンチに合わせて強雷煌拳を出してやる必要がある。その場合は球をくぐつて着地に連続技を入れよう。

チャン：しゃがんでガードして待ち、近づいてきたところに技を合せていくようにする。鉄球粉碎撃は、前転で回避してスキに反撃するようにしよう。

チヨイ：かなり暴れてくれる。跳びこみはかなりしんどいので前転で回避したほうがいい。

その他のパターン

対応キャラ：K、ロバート、チン、香澄

K：弱回転的空突拳を出していくだけ。ガードされてもめげずにばんばん出していくようにしよう。

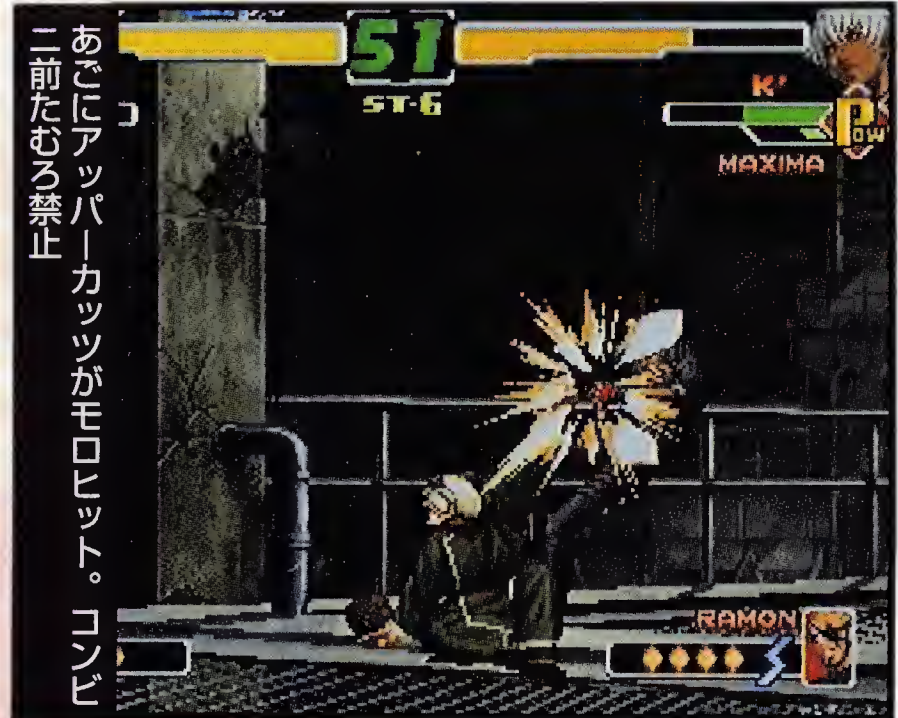
ロバート：ロバートも弱回転的空突拳を出していくだけでおつけえ。ガードされた場合、相手は前転してくるのでそこを投げたしまおう。

チン：しゃがみ弱キックで瓢箪撃や柳燐蓬菜、望月酔が誘える。瓢箪撃が当たらない

間合いで技を出していき、柳燐蓬菜は連続技、望月酔は投げで対処していきなう。

香澄：画面端まで下がり、昇りて空中ふつとばし攻撃を繰り返しているのと、前転or当て身を出してくるので、前転は投げ、当て身は連続技を出していきなう。

あごにアッパーカットがモロヒット。コンビ二前たむる禁止



対ボス戦

相手が寄ってきたところに遠距離強パンチキャンセル弱瓢箪撃としていつてもよし。これでもツボにはまれば、案外楽に勝つことができる。ただ、例のガード不能技だけはいちいちよなくてはいけないので、それだけに注意していればさして苦勞はしないはず。

もう一つのパターンとして、空中ふつとはしをガードさせ、前転を誘って投げるといったものもある。跳びこんできた場合も、ガードして投げが入るつす。投げは威力が安定しているD投げにしていきまし



管理職に喝を入れる会長。接待大好きです

技コマンド表

●投げ技

強飲酒 ◆or◆+C
逆脚投げ ◆or◆+D

●特殊技

酔歩瓢箪襲 ◆+A

●必殺技

瓢箪撃★ ◆◆◆+AorC
柳燐蓬菜★ ◆◆◆+AorC
酔管巻翁 ◆◆+AorC
蝶襲鯉魚 酔管巻翁中 ◆+AorC
望月酔 ◆◆+BorD
龍蛇反脚 望月酔中 ◆+B
鯉魚反脚★ 望月酔中 ◆+D

回転的空突拳★ ◆◆◆◆+BorD
(酔管巻翁中)◆+BorD
(望月酔中)◆+BorD

酔杯靠 ◆◆◆+AorC
噴炎口★ 酔杯靠中 ◆◆◆+AorC
轟炎招来・改★ 酔杯靠中 ◆◆◆+AorC

●超必殺技

轟欄炎炮 ◆◆◆◆◆+AorC
轟炎招来 ◆◆◆◆◆+AorC

●MAX超必殺技

轟欄炎炮 ◆◆◆◆◆+AC

●ストライカー動作/アナザーストライカー
蓬菜樂宴/白湯



包

攻略／飲み頃KING

帽子の下には危険な香り
 そうです僕もそうなんです

くることがある。その場合は球をくぐって着地に連続技を入れよう。

その他のパターン

対応キャラ…ラモン、ヴァネッサ、セス、ロバート、タクマ、ウィップ、チン、香澄、ジョン

ラモン：画面端まで下がり、ジャンプ強キックをひたすら出していくだけでおっけです。垂直ジャンプ強キックではリ

技を出そうとして勝手に食らってくる。ダウンさせたらいったん間合いを離し、再び出していきましょう。
 セス：頭に当てるようにPBC・エアフロントを出していき。すると勝手に食らってくるので、ダウンさせたらバックステップで間合いを離し、再び出していきましょう。

よう。
 ロバート：中間距離でサイコボールアタック・ライズを出すと、前転してくるか跳びこんでくるかして、勝手に食らってくる。何回も出していきましょう。

タクマ：こちらがPBC・エアフロントを出すのに合わせて虎煌拳を出してくる。そこで、虎煌拳の上をうまく通過するように出していけば、硬直中に当てることできる。

ウィップ：遠目でPBC・エアフロントを出すと、ウィップショット等を出してくる。

が、問題なくヒットさせることができる。
 チン：しゃがみ弱キックで瓢箪撃や柳燐蓬来、望月酔が誘える。柳燐蓬来は連続技、望月酔は投げで対処していく。

香澄：画面端まで下がり、昇りて空中ふつとばし攻撃を繰り返していると、前転or当て身を出してくるので、前転は投げ、当て身は連続技を出していくようにしよう。

ジョン：高めでPBC・エアフロントを出すと、勝手にジャンプして食らってくる。

対ボス戦

試合が始まったら、まずは空中ふつとばし攻撃をガードさせる。その後、しゃがんで待っていると、前転をしてくるのでそこを投げ。跳びこんできた場合も、ガードした後



去りゆく青春…
 二度とは戻らないの
 パターン
 対応キャラ…K、マキシマ、紅丸、真吾、麟、テリー、アンディ、ジョー、マリ、リョウ、キング、レオナ、ラルフ、クラーク、アテナ、ケン、スウ、包、舞、ユリ、雛子、キム、チャン、チョイ

テリー：パワーダークやライジングタックルを出してくるのを待って、反撃していくようにする。
 アンディ：疾風横拳をガードしたらダッシュで間合いを詰め、しゃがみ強パンチを当てていく。
 クラーク：あまり接近を許してしまつと、スーパーアルゼンチンバックブリーカーで投げられてしまうことがある。



アテナ：画面端で待ち、強フエニックスアローをガードし、少しダッシュで間合いを詰め、反撃。前転、サイキックテレポートの場合は投げで対処していくようにしよう。
 ユリ：こちらの遠距離強パンチに合わせて強雷煌拳を出して

トを出すと、が、PBC・フロントを



空中ふつとばしをガードさせたら：

技コマンド表

●投げ技

幻影頭技 ←or→+C
 クリティカルスロウ ←or→+D

●特殊技

革裂 →+A
 旋壁蹴 →+B
 旋翔蹴 ←+B
 裏滑蹴 ←+D
 双掌 (空中) ↓+A
 挽蛇 (空中) ↓+B

●必殺技

サイコボールアタック
 ・フロント★ ↓↓↓+A
 ・ライズ★ ↓↓↓+A
 ・バウンド★ ↓↓↓+B
 ・リフレクト ↓↓↓+B
 ・エアフロント (空中) ↓↓↓+A
 ・エアバウンド (空中) ↓↓↓+B

サイコボールクラッシュ

・フロント★ ↓↓↓+C
 ・ライズ★ ↓↓↓+C
 ・バウンド ↓↓↓+D
 ・リフレクト ↓↓↓+D
 ・エアフロント (空中) ↓↓↓+C
 ・エアバウンド (空中) ↓↓↓+D

●超必殺技

サイコボールアタックMAX
 ↓↓↓↓↓+A or C
 サイコボールクラッシュSP
 ↓↓↓↓↓+B or D

●MAX超必殺技

サイコボールアタックMAX
 ↓↓↓↓↓+A C
 サイコボールアタックⅡDX
 ↓↓↓↓↓+B D

●ストライカー動作/アナザーストライカー

サイコボールアタック MAX
 ～Striker MIX～/
 渡部 薫

し深めにしゃがみ強パンチを当て、革裂キャンセルサイコボールクラッシュ(以下PBC)・フロントと連続技を入れていってもよし。
 K…空振りしてしまうと、ミニッツスパイクで蹴り殺されるので、確実に当てていくように。



不知火 舞

攻略/Kaz 78年式

私の魅力であなたもKOよ！
あーモーレッツ

母を訪ねて三千里、
足払い編スタート！
パターン

対応キャラ：ジマキシマ、ヴァネッサ、セス、タクマ、雛子、チョイ

相手をなんらかの状態です
ウンさせて、あとはひたすら

こっちは蜜は
あーまいぞ
ミレニアムバージョン

対応キャラ：K、紅丸、真吾、麟、テリ、アンディ、ジョー、マリ、リョウ、ロバート、ラルフ、クラーク、ウィップ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、ユリ、チャン



起きてきた所であたはまた
ダウンする運命なのよん！

しゃがみ強キックを相手に重
ねていくパターン。各キャラ
の起き上がりのタイミングさ
えつかんでいれば難しくない
パターンだ。

マキシマ：起き上がるタイ
ミングが微妙に遅いので重ね
る時に少し気を使おう。

技コマンド表

●投げ技

不知火剛臨	←or→+C
風車崩し	←or→+D
夢桜	(ジャンプ中投げ間合い)以外+C or D

●特殊技

紅鶴の舞	↑+B
黒燕の舞	→+B
浮羽	(空中)↓+B
山桜桃	(空中)↓+D
大輪風車落とし	(空中)↓+A

●必殺技

龍炎舞★	↓↑↑+A or C
小夜千鳥	↓↑↑+B or D
花蝶扇★	↓↑↑+A or C
必殺忍蜂	↓↓↓↓↑+B or D
ムササビの舞 (地/空)	
	↓ため↑+A or C
	(空中)↓↑↑+A or C
	(ムササビ中)↓↑↑+A or C

浮羽	
ムササビの舞中 (空中)↓+B or D	
山桜桃	
ムササビの舞中 (空中)↓+A or C	
桃花鳥つづて	
ムササビの舞中	
(近距離)↓↑↑+B or D	

●超必殺技

超必殺忍蜂	↓↓↓↓↑↑+B or D
水鳥の舞	↓↑↑↑↑+A or C
鳳凰の舞	↓↑↑↑↑+A or C

●MAX超必殺技

超必殺忍蜂	↓↓↓↓↑↑+B D
-------	------------

●ストライカー動作/アナザーストライカー

桜吹雪/神楽ちづる

画面端で待ちつ
つ、弱攻撃などで
相手を牽制して誘
い出すパターン。
紅丸：紅丸の場
合は弱攻撃で牽制
せずに、近寄つて
きたら遠距離立ち
強キックの先端を
当てるようにすれ
ば紅丸が技を出し
たところをつぶす
ことができる。
ラルフ：しゃが
み弱キックで牽制
していると急降下爆
弾パンチを出して
くるので、それを

前転でかわして連
続技をぶちこんで
やる。
ケンスウ：画面
端でしゃがみ弱キ
ックなどで牽制す
ると箭疾歩や龍連
牙 地龍を出して
くるのでそれをして
つかりガードして
反撃しよう。
チャン：チャン
の場合は牽制する
場所が画面端でな
くても良い。弱攻
撃を振り回してい
ると鉄球粉碎撃を
出してくるのでそ



鉄球よけてチャンの太鼓腹に連続技をぶちこ
んでやるのが彼の為！



しゃがみ弱キックで牽制して
ると勝手にカッ跳んでくれま
すよ！

その他のパターン

対応キャラ：ラモン、キング、
レオナ、香港、キム、ジョン

れを前転でかわして反撃しよ
う。

ラモン：普通に跳びこみか
らの連続技を食らわせていく
のが有効。

キング、レオナ：弱龍炎舞
の先端を当てるようにして、
あとはひたすら弱龍炎舞を出
すだけのパターンで勝てる。
注意したいところは近すぎる

対ボス戦

ゼロに対して舞の最も有効
なパターンとしては、まず自
ら画面端までいってしゃがみ
弱キックで牽制しよう。そう
するとゼロは前転してくるの
で風車崩し、もしくは連続技
に移行しよう。連続技として
はゲージがたまっているなら
ばしゃがみ強パンチ→キャン
セル紅鶴の舞1段目→キャン
セル超必殺忍蜂がいいだろう
また、ほかの有効パターンと
しては、ゼロをダウンさせた
ら起き上がりにはしゃがみ強キ
ックを重ねるように出せば食
らってくれるぞ！ どちらか
といえばこちらの方がゼロを



ゼロが前転するのを見逃さず
に連続技を入れて、早くこ隠
居してもらおう

倒すにはお手軽だろう。むや
みに跳びこむのやめましよう。



ひたすら龍炎舞をお見舞いす
るがよろしいアルね。ほれほ
れ！

と相手のしゃがみ強キックな
どを食らう可能性がある点だ
ろう。

出そう。キムの半月斬、ジヨ
ンの満月斬の出がかりなどに
決めることができる。



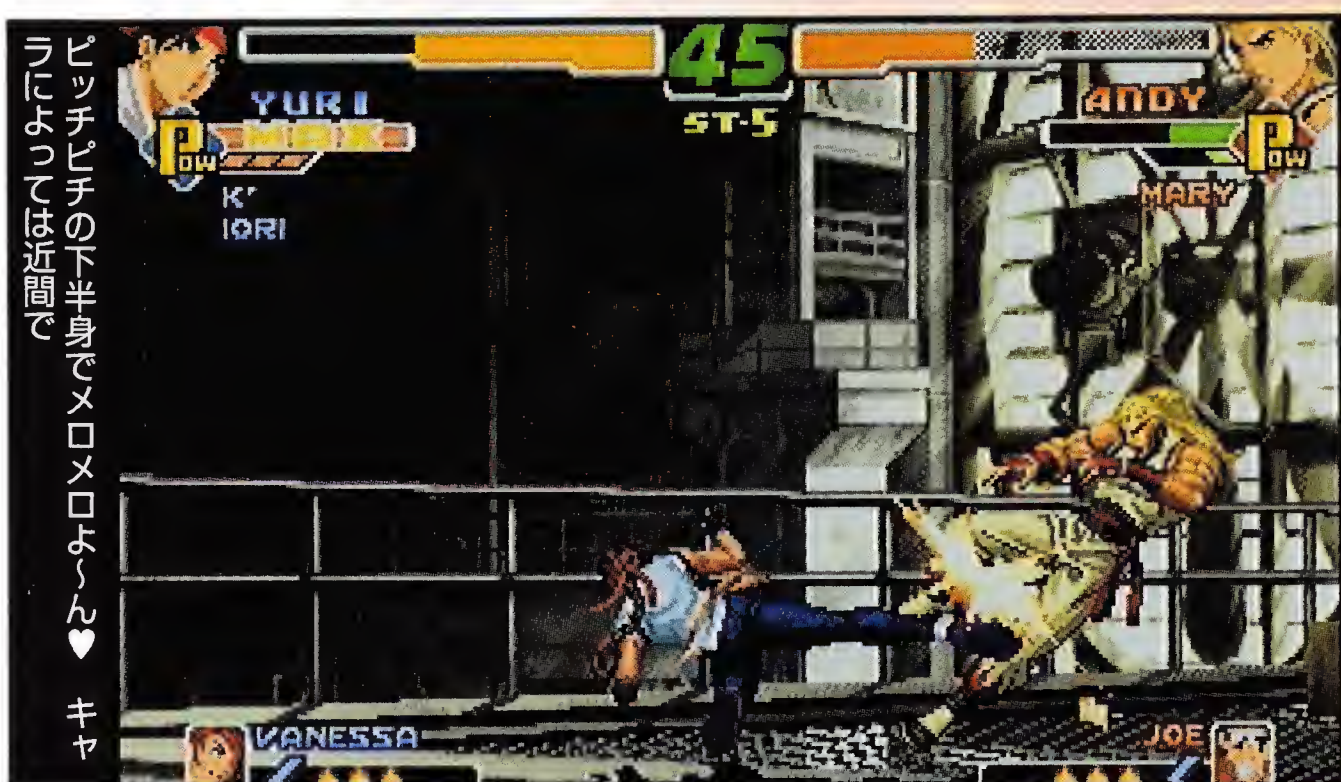
ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

スパッツな脚パターン

対応キャラ…K、マキシマ、ラモン、ヴァネッサ、紅丸、真吾、セス、麟、テリ、アンディ、ジョー、マリ、ロバート、タクマ、キング、レオナ、アテナ、ケンスウ、チョン、包、ユリ、キム、チャン、ジョイ、ジョン

しゃがみ強キックを先端目安でヒットorガードするように出していこう。ダウンを奪ったら、CPUの起き上がり



ピッチピチの下半身でメロメロよーん♡ キャラによって近間

に再びしゃがみ強キックを出してダウンを望もう。タイミングはそれぞれだが、大抵起き上がる寸前(重なるよう)に出していくといいだろう。また、前転でしゃがみ強キックを回避してくるCPUもいるが、通常投げor連続技に合つので確実に対処しよう。

いいぞ。

紅丸、セス、マリ、キング、アテナ、ケンスウ、包、ユリ、キム：以上のキャラにはしゃがみ強キック(先端)→キャンセル強・虎煌拳と狙っていこう。しゃがみ強キックがガードされたとしても虎煌拳がヒットするぞ。また、虎煌拳を前転で回避してくるキャラもいるが対処できる。

表裏一体！ 明鏡止水！ エクササイズ気分で超OK♡

ヴァネッサ、チン：パンチヤービジョン後の追加技、柳燐達のガード後には反撃が可能なので見逃さないように。また、チンにはしゃがみ強キック→キャンセル強・虎煌拳と出していこう。

テリ、チャン、ジョン：ガードされてもいいので、しゃがみ強キック→キャンセル強・ユリちよう回し蹴りをループしていこう。

ジョー：しゃがみ強キック→弱・ユリちようナックルと出していこう。ガード後にタイガーキックorハリケンアップ(画面端なら密着で当たることはない)のでそのまま連続技をよく出してくるので、スキに連続技で反撃だ。

パッチリ脚パターン

対応キャラ…リョウ、ラルフ、クラーク

遠距離立ち強キックがギリギリ当たるように出していこう。空振りは厳禁！

リョウ：遠距離立ち強キック後(ヒット、ガードどちらでも)に虎煌拳を撃ってくる。ことが多いので、よく観察しながら前転で回避し、スキに連続技を決めてやろう。

ラルフ：ラルフタックルをよく出してくるので、遠距離立ち強キックを一回出すことに様子を見よう。ラルフタックルはガード後に連続技で反撃していこう。



その他のパターン

ウィップ：燕翼を出しながら近づき、前転を誘うべし。ダウンを奪ったら、起き上がる寸前に再び燕翼(当てないよう)を出していこう。舞、雛子：遠距離立ち強キックをヒットorガードさせるように出していこう。舞は前転してくることもあるが、通常投げや連続技での対処が間に合つので問題ないぞ。

技コマンド表

●投げ技

鬼はりて	←or→+C
さいれんと投げ	←or→+D
燕落とし	(ジャンプ中投げ間合いで)↑以外+C or D

●特殊技

燕翼	→+A
旋回脚★	→+B・B

●必殺技

虎煌拳(霸王翔吼拳)	↓↓↓+A or C(押し続けで変化)
雷煌拳	↓↓↓+B or D
飛燕疾風拳(ユリちようナックル)	↓↓↓+A or C
飛燕旋風脚(ユリちよう回し蹴り)	↓↓↓+B or D

●MAX必殺技

百烈びんた	↓↓↓↓↓+B or D
空牙(ユリちようアップ)★	↓↓↓+A or C
裏空牙(ダブルユリちようアップ)	↓↓↓+A or C
強空牙中	↓↓↓+A or C

●MAX超必殺技

飛燕鳳凰脚	↓↓↓↓↓+B or D
飛燕烈孔	↓↓↓↓↓+A or C

●MAX超必殺技

飛燕鳳凰脚	↓↓↓↓↓+B or D
必！ちようアップ	↓↓↓↓↓+B or D

●ストライカー動作/アナザーストライカー

飛燕烈孔/ナコルル	
-----------	--

対ボス戦

香澄：開始直後の間合いより近づき、垂直空中ふつとばし攻撃を空振りして減身無投や心眼 葛落とし(空振り)を誘おう。垂直空中ふつとばし攻撃は早め昇りを出していくのがポイント。うまく当て身投げの空振りを誘えたら、着地で連続技を決めていこう。



空中ふつとばしを昇りで空振るのらう。あとは香澄ちゃんを…

連続ジャンプしながら、ある程度早め(頂点付近)に空中ふつとばし攻撃を出していこう。ヒットはしないが、ゼロはずっとガードし続けるのでそのまま画面端まで追い詰めよう。画面端まで追い詰めたら空中ふつとばし攻撃をある程度高め(ゼロの頭付近)にガードさせ、着地後に近距離立ち強キック(立ち下段)→キャンセル強・空牙→裏空牙を決めてやろう。例年通りCPUは跳びこみ攻撃をガードさせてからの立ち下段を見事に食らうので、連続技は見切り発射でOKだぞ。ダウン



こんくらいでOKキッちよ。着地後は近距離弱Kからユリちよう連続技



四条雛子

攻略／修羅騎士 鷹

待つ相撲パターン

対応キャラ：テリー、アンディ、ジョー、マリ、アテナ、拳崇、チン、包、舞、チョイ、ジョン

基本的に画面端でガードを固めておき、スキの大きい技をガードしたあとor空振りしたあとや、前転のスキに反撃していくパターン。近寄られすぎてしまった場合は小技などを振って間合いを開けるようにしよう。

チョイ：跳

びこんできた場合はキックリとガードし、ガード後は小技での牽制で間合いを離すようにしよう。ジョン：間合いを開け、遠めからのジャンプ攻撃&空ジャンプの着地に立ち弱キックからの連続技を狙っていく。ジョンは着地後に技を出そうとするのでヒットしやすいのだ。また起き上がりには、



誘いパターンはこの様にスキのある技(行動)を誘うのだ

誘う相撲パターン

対応キャラ：K、真吾、麟、リョウ、ロバート、タクマ、レオナ、ラルフ、クラーク、ウィップ、香澄、雛子、チャン

特定の技を振ってスキの大きな技をガードor空振りしたあとや前転のスキに反撃していくパターン。

K、真吾、ラルフ、クラーク、香澄、チャン：中々遠距

「つしゃーおら!! パターン」へ持っていくてもよい。

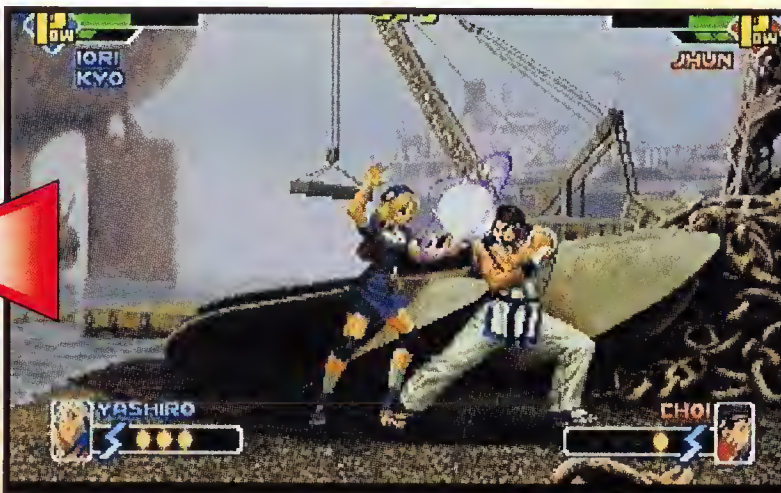
待ちと誘いが勝負の決め手!! ピンポイントで突き出しも有効!

離でしゃがみ弱パンチを振ると誘える。Kはブラックアウトをしてくることもあるが、これは投げで対処していこう。チャンは遠距離立ち強パンチor鉄球粉砕撃、弱鉄球粉砕撃の連係をしてるので、弱鉄球粉砕撃に合せて前転をし、スキに連続技を決めていこう。麟：画面端までさがつてしゃがみ弱キックを出すと、強飛天脚を誘うことができる。ガード後、ダッシュで間合いをつめて連続技を決めよう。リョウ：中間距離で立ち弱パンチを出すと虎咆を誘える。ロバート、タクマ：突っ張り(1段のみ)で前転を誘うことができる。

突き出し…つしゃーおら!! パターン 対応キャラ：ラモン、ヴァネッサ、キング、キム

強突き出しを出していくのだが、大抵の場合このあと立ちガードをしているので、間髪入れずにしゃがみ弱キックからの連続技を狙っていく。しゃがみガードをしている時は、間合いを離してからやり

つしゃーおら!! 突き出しをガードさせたあとは…



足元がお留守な様なので、しゃがみ弱Kがヒットするつす

技コマンド表

●投げ技

樗投げ ◆or◆+C

上手投げ ◆or◆+D

●特殊技

張り手<千代> ◆+A・A

張り手<錦> ◆+A・C

まえみつ叩き ◆+A

突っ張り ◆+B・B

喉輪 ◆+C・D

けたぐり ◆+D

●必殺技

突き出し★ ◆◆◆+AorC

小手投げ(近距離) ◆◆◆◆+BorD

突き落とし★(1段目) ◆◆◆+AorC

寄り切り(近距離) ◆◆◆+BorD

掛け投げ ◆◆◆◆+BorD

●超必殺技

合掌ひねり ◆◆◆◆◆+BorD

●MAX超必殺技

合掌ひねり ◆◆◆◆◆+BorD

●ストライカー動作/アナザーストライカー

鉄砲雛/リリィ・カーン

対ボス戦

まずは遠距離から中ジャンプ、空中ふっ飛ばし攻撃を出していこう。すると、ガードされるものの、このあとゼロは：①ジャンプ強キック(昇り)②前転③中段攻撃(振り下ろしパンチ)などの行動をとってくるが多い。①はガード後に投げを決めることができる。②もスキに投げと連続技を決めていきたいところだ。③は素直にガードをし、再度間合いを開けてから空中ふっ飛ばし攻撃を出していこう。



スキのある行動には投げが連続技を決めようね

と、再び①③の行動をしてくることが多いのでそれぞれ対処していこう。

その他のパターン

マキシマ、セス：近寄って

直すといいのだが、突っ張り(2段)を出すと食らうてくれることもある。キャンセル掛け投げを決めよう。また、書いていないキャラに対してもダウンを奪ったあとに突き出しを重ねればパターンへ持っていく時もある。ラモン：このキャラに対しては、ジャンプ攻撃を当てたあと、すぐに強突き出しを出していくといい。

きたところにしゃがみ強キックを出すとよく食らうてくれる。ダウンを奪ったあとは、相手の起き上がりに合わせてしゃがみ強キックを出していこう。ヒットしやすいのだ。紅丸：ふっ飛ばし攻撃を中間距離から出すと、よく食らうてくれるのだ。ユリ：前転から投げを狙っていくだけでOK。



キム・カッフアン

攻略/L.L.terra

お暇なら来てよね パターン

対応キャラ：K、紅丸、真吾、
テリー、マリィ、リョウ、ロ
バート、キング、レオナ、ク
ラーク、ラルフ、アテナ、ユ
リ、キム、チャン、ジョン

弱攻撃で特定の行動を誘い、
反撃するパターン。

紅丸：前転を多用してくる
ので、通常投げかスキに連続
技を決めよう。フライングド
リルは飛燕斬で迎撃だ。
テリー：離れた距離で遠距
離立ち弱キックを出すと、強
バインナックルを誘える。ガ
ードしてスキに反撃。

リョウ：画面端で猛虎 雷
神剣を誘う。飛燕斬で直接撃



小技を出していると…
かつ飛んでくる。飛燕斬で返しおき
て通常投げを決めよう。

ち落とすべし。

ロバート：注意点として、
近距離では九頭龍を吐いて
くるがあるので、近付か
れたら通常投げで追い払おう。
キング：しゃがみ弱パンチ
でサプライズローズを誘える
ので、飛燕斬で迎撃しよう。
アテナ：サイキックテレポ
ートに対しては通常投げで返
す。近距離以外からの跳びこ
みは、フェニックスアローを
ガードしてスキに反撃しよう。
ユリ：前転してくることが
多いので、通常投げで対処す
る。空牙を出してくることも

あるので弱攻撃はあまり連発
しないように。
キム：跳びこみは高確率で
飛翔脚を出してくるので、あ
る程度引きつけて飛燕斬で返
していこう。
チャン：鉄球粉碎撃を出し
てきたら（必ず2回連続で出
してくる）、前転後スキに連
続技を決めよう。
上記以外のキャラは、ジャ
ンプ攻撃を飛燕斬で迎撃、突
進技に対してはガードしてス
キに連続技を決めるべし。

わたし待つわいつまでも 待つわパターン

対応キャラ：麟、ジョー、ケ
ンスウ、舞、雛子

画面端でひたすら待ち、ス
キの大きい技をガードして反
撃するパターン。以下、反撃
すべき技だ
けを紹介。

麟は強飛
天脚、ジョ
ーはタイガ
ーキック、
ケンスウは
龍連牙、地
龍or強筋疾
歩、舞はム
ササビの舞
と必殺忍蜂
をガードし
て反撃。雛
子はジャン
プ攻撃を飛
燕斬で返す
時おり前転
してくるの
で通常投げ
を決めよう。

オリンピック種目になったテコン ドーの力をCPUに見せてやれ

あるので弱攻撃はあまり連発
しないように。
キム：跳びこみは高確率で
飛翔脚を出してくるので、あ
る程度引きつけて飛燕斬で返
していこう。

チャン：鉄球粉碎撃を出し
てきたら（必ず2回連続で出
してくる）、前転後スキに連
続技を決めよう。
上記以外のキャラは、ジャ
ンプ攻撃を飛燕斬で迎撃、突
進技に対してはガードしてス
キに連続技を決めるべし。

私の脚線美を見よ パターン

対応キャラ：ヴァネッサ、セ
ス、アンディ、タクマ、包

しゃがみ強キックを出すだ
けで勝てるパターン。以下、
注意が必要なキャラだけ補足
するぞ。

セス：起き上がりには、早
めに重ねないと、下段当て身
で反撃されるので注意。
アンディ：たまに前転で回
避させる場合があるが、その
後は昇龍弾を空振りするので
スキに反撃。

その他のパターン

対応キャラ：マキシマ、ラモ
ン、ウィップ、香澄、チョイ

マキシマ：空中ふつとばし
攻撃を当てるだけ。
ラモン：空中ふつとばし攻
撃で画面端に追い詰め、あと
は飛翔脚で削る。
ウィップ：画面端で後ろジ
ャンプ空中ふつとばし攻撃を
出すとアサシンストライクを
誘える。ガードしてスキに反
撃しよう。

香澄：垂直ジャンプ空中ふ
つとばし攻撃を空振りすると
相手は立ちガードするか上段

技コマンド表

●投げ技

首極め落とし ◀or▶+C
殺脚投げ ◀or▶+D

●特殊技

空連撃 ▶+A
ねりチャギ ▶+B

●必殺技

飛翔脚★ (空中) ▶▶▶+BorD
覇気脚 ▶▶+BorD
半月斬★ ▶▶▶+BorD
飛燕斬 ▶ため▶+BorD
追加攻撃
飛燕斬中 ▶+D(強のみ)
流星落★ ▶ため▶+BorD

●超必殺技

鳳凰脚(地/空) ▶▶▶▶+BorD
鳳凰飛天脚 ▶▶▶▶▶+BorD

●MAX超必殺技

鳳凰脚(地/空) ▶▶▶▶▶+BD

●ストライカー動作/アナザーストライカー

飛昇脚/キム・スイル

対ボス戦

試合が始したら、ひとま
ず後ろに歩いて間合いを取る。
そこから、垂直小ジャンプふ
つとばし攻撃を出すと、前転
してくるがスキにヒットして
に反撃しよう。



長い足が…
ゼロの顔面に付き刺さる。た
まらぬがよい！



当て身技を出してくるので、
しゃがみ強キックを当てる。
あとはこの繰り返し。

チョイ：相手のジャンプ攻
撃を垂直ジャンプ空中ふつと
ばし攻撃で返すだけ。



チャン・コーハン

攻略/ILPーケンちゃん

鉄球ぶん回しているだけでOKパターン

対応キャラ：マキシマ、ラモン、真吾、セス、麟、テリィ、リョウ、タクマ、キング、ラルフ、クラーク、ウィップ、アテナ、包、雛子、キム、チャン、ジョン

判定の強いジャンプ空中ふつとばし攻撃だけでKOしていくパターン。普通の跳びこみだと対応して迎撃してくる相手にも、空中ふつとばし攻撃なら対応してこない場合が多い。

多い。

マキシマ：迎撃されないように鉄球の先端を当てるように攻撃していく。

ラモン：対空技がないので、迎撃されることはまずない。安心して暴れ回ろう。

真吾：鉄球の先端を当てることによって、食らってくれる可能性が格段にアップする。

セス：歩いて近づいてくるのを待ってから、空中ふつとばし攻撃を出すように。

麟：鉄球の先端を当てるように出さないと、迎撃されてしまう可能性がある。

テリィ：動いて勝手に食らってくれるケースが多いので、特に注意する必要はない。

リョウ：起き上がりにも重ねておけば勝手にウンターで食らってくれる。追撃は忘れずにしていこう。

タクマ：特に注意点はないので大丈夫だろう。

キング：先端を当てるように

鉄球一筋三百年！ 楽だぞ強いぞ早いぞ！

しないかと落とされるぞ。

ラルフ：急降下爆弾パンチが怖いので先端を当てるように。

クラーク：何も考えずに振り回しているだけでも楽勝だ。

ウィップ：注意点はないので余裕でKOできる。

アテナ：先端を当てるように出せばウンターで食らってくれる。

包：対空技がないので楽勝。

雛子：姿勢の低い技を合わせられないように注意。

キム：根元では落とされる可能性があるので先端を。

チャン：起き上がりに重ねるとカウンターの食らうはず。

ジョン：落とされないように先端を当てるように。

相手のスキのある行動を待ち、反撃していくパターン。チャンは発生早い技が少ないので、鎖締めや大破壊投げなど投げ技での反撃が主になる。

待って反撃パターン
対応キャラ：K、アンディ、ジョー、マリィ、レオナ、ケンスウ、チン、舞

K：ミニッツスパイクとブラックアウトには投げで対応。跳びこみはしっかりガードして無駄なダメージは食らわないように。



ハイ！
このあとは地獄へ直行ですね！

技コマンド表

●投げ技

破顔撃 ◆or◆+C

鎖締め ◆or◆+D

●特殊技

ひき逃げ ★+A

●必殺技

鉄球大回転 AorC連打

鉄球粉砕撃 ★ ◆ため◆+AorC

鉄球太鼓打ち ◆◆◆◆+BorD

大破壊投げ ◆◆◆◆◆+AorC

●超必殺技

鉄球大暴走 ◆◆◆◆◆+AorC

鉄球大圧殺 ◆◆◆◆◆+AorC

鉄球大撲殺 ◆◆◆◆◆+BorD

●MAX超必殺技

鉄球大圧殺 ◆◆◆◆◆+AorC

●ストライカー動作/アナザーストライカー

鉄球大降臨/キム・ドンファン

対ボス戦

ドしたあとは何もしないので投げてしまおう。
チン：多段の突進技をよく出してくるので、それに対して反撃していく。
舞：画面端で必殺忍蜂を待ち、反撃していこう。

その他のパターン

対応キャラ：ヴァネッサ、紅丸、ロバート、ユリ、香港、チョイ

ヴァネッサ：画面端で後ろ小ジャンプ強キックを出していれば、比較的簡単に倒せる。
紅丸：垂直ジャンプ空中ふ

基本戦法としてはジャンプ空中ふつとばし攻撃の先端をひたすら当てていくか、しゃがんで待つ相手の行動に反応して対応していく2つのどちらかだ。圧倒的にジャンプ空中ふつとばし攻撃だけで倒すほうが楽だが、対戦でも重要なフアクターとなる反応を磨きたい人は後者で闘おう。
まずしゃがんだ状態で待っていると、ゼロはだいたい以下にあげる行動を主にしてくるはず。①前転②ジャンプ攻撃③ガード不能攻撃の3つ①、②の行動は素早く反応して投げてしまうのが一番手っ



前転してきたらホイホイと首を締めましょう



チョイ・ボンゲ

攻略/DSP-たろりん



暫く拳を出すタクマ。連続で飛翔脚を出すと吸いこまれちゃう。

ひたすら強飛翔脚を出すパターン。画面中央では垂直ジャンプから、画面端では後ろジャンプから出そう。いずれの場合もジャンプの頂点付近から出すのがポイント。
前転で飛翔脚を回避されたときや、裏まわりで飛翔脚がヒットしてしまった時は、いったん後ろジャンプで距離を離してからもう一度飛翔脚モードに戻るようしよう。

飛翔脚ウキキパターン
対応キャラ：マキシマ、ラモン、紅丸、タクマ、レオナ、ウィップ、雛子、キム

タクマ：飛翔脚のあと、1回後ろジャンプしてからもう一度垂直ジャンプして飛翔脚を出すようにする。
ウィップ：こちらがジャンプした時に、アサシンストライクを出すことがある。その場合は飛翔脚を出さずに着地し、ガード後に反撃。

しゃがみ弱パンチ待ちパターン

対応キャラ：K、真吾、麟、テリー、アンディ、ジョー、リョウ、ラルフ、アテナ、ゲンスウ、チン、舞

しゃがみ弱パンチで牽制し、スキのある技に反撃。ジャンプ攻撃をガードしたあとや前転のスキにはD投げ。

反撃する技は以下の通り。
反撃にはしゃがみ強キックや鳳凰脚を使う。
K：ブラックアウト、ミニッツスパイク。真吾：琴月。未完成。麟：強飛翔脚。テリー：バーンナックル、

今年も飛翔脚が大活躍 ウキキキツと蹴りまくるでヤンス



雷神刹の硬直には、鳳凰脚が最適。やわらかくてうまい肉だ！

しゃがみ強パンチぶっさしパターン
対応キャラ：ロバート、キング

近づいてきたところに、しゃがみ強パンチを出す。

その他のパターン

対応キャラ：ヴァネッサ、セス、マリ、クラーク、包、ユリ、香澄、チャン、チョイ、ジョン

ヴァネッサ、クラーク、ジョン：後ろジャンプ強キックを繰り返す。空中で落とされたら、着地と同時にD投げを狙うとほぼ決まる。
セス：普通に倒すのはキツイ。ジャンプでセスを跳び越え、セスが前転以外の行動を取っていたらストライカーを当て、追撃でダメージを与えていくとよい。

マリ：必殺技を待ち、ガード後に反撃する。
包：ジャンプ強パンチから連続技を狙う。
ユリ：当たらない間合いで遠距離立ち強キックを出し、雷煌拳を誘う。前転で回避して反撃しよう。

香澄：垂直ジャンプ空中から

技コマンド表

●投げ技

頭乗刺し ◆or◆+C
下血突き ◆or◆+D

●特殊技

骸突き ◆or◆+A
通り魔蹴り ◆or◆+B

●必殺技

竜巻疾風斬 ★ ◆ため◆+AorC
飛翔空裂斬 ◆ため◆+BorD
旋風飛猿刺突 ◆ため◆+AorC
飛翔脚 ★ (空中) ◆◆◆+BorD
悲猿懺 ◆◆◆+BorD
回転飛猿斬 ◆◆◆+AorC
奇襲飛猿突き 回転飛猿斬中 AorC
飛翔脚 ★
回転飛猿斬中 (回転飛猿斬後) ◆◆◆+BorD

●超必殺技

真！ 超絶竜巻真空斬 ◆◆◆◆◆◆◆◆+AorC
鳳凰脚 ◆◆◆◆◆◆◆◆+BorD
真！ 超絶輪回転突刃 (空中) ◆◆◆◆◆◆◆◆+AorC

●MAX超必殺技

鳳凰脚 ◆◆◆◆◆◆◆◆+BD

●ストライカー動作/アナザーストライカー

挑発三昧/キム・ジェイフン

対ボス戦

チョイも、ほかのキャラと同じように、投げ技を決めまくってゼロを倒すパターンがおすすめです。
しゃがみガードをかためて待つ。ゼロが前転してきたらD投げを決めよう。ジャンプ攻撃を出してきたら、ガードしたあとにD投げだ。ガード不能の飛び道具は、「分かるか？」という声で判断し、跳び越えるか前転して反撃していこう。



わかりにくいけどゼロは前転中。このあとカンチョウの刑確定

つとばし攻撃を空振りしていると、そのうち滅身無投の空振りを誘える。
チャン：鉄球粉砕×2の2回目に前転して反撃。
チョイ：後ろジャンプ弱パンチでジャンプ攻撃や悲猿懺の空振りを誘い、しゃがみ強キックを当てる。



垂直通常ジャンプで誘うこと。小ジャンプじやダメなので注意



ジョン・フーン

攻略/DSP-たろりん

**牽制技のヒット率が高いです！
ちくちくダメージを与えましょう**

チン…柳燐蓬来。舞…必殺忍蜂。

以後、特殊な反撃法を使うキャラを解説。

テリー…間合いを詰めてし

やがみ弱パンチを出す。バーンナックルやパワーダークを出したら反撃。

アンディ…疾風横拳は遠距離立ち強キックで反撃。跳んだらしやがみ強パンチ。

リョウ…猛虎、雷神刹をガードして投げる。

キング…ジャンプ攻撃やサライズローズを出してきた

ら昇りジャンプ弱キック。レオナ…ジャンプ攻撃、グランドセイバーをガードして投げる。

雛子…ジャンプしてきたら強空砂塵で迎撃。

ジョン…強満月斬はしやがみ強キックで反撃。ジャンプ攻撃や弱満月斬を出してきたら後転しよう。飛虎撃や襲虎撃を空振りしたら反撃。

近づいてきたところに遠距離立ち強パンチを出す。

ジョー…スラッシュキックや黄金のカットをガードしたら近距離立ち強パンチから連続技を決める。

ロバート…前転してきたらすかさず反応して投げる。それ以外の技はガード。

その他のパターン

対応キャラ…ラモン、ヴァネッサ、紅丸、マリィ、クラーク、ウィップ、包、ユリ、香澄、チャン、チョイ

ラモン、包…ジャンプ攻撃しやがみ弱パンチ→キャン

ジャンプ攻撃をガードしたあと、少し待って後転する



**しやがみ強キック
重ねパターン**
対応キャラ…K、マキシマ、セス

近づいてきたところにしやがみ強キック。ヒットしたら起き上がり遅めにしやがみ強キックを重ねる。

真吾…真吾キック、琴月未完成。麟…飛天脚。ラルフ…急降下爆弾パンチ。アテナ…強フエニックスアロー、サイキックテレポート。ケンスウ…箭疾歩、龍連牙 地龍。

だ、しやがみ強キックでもOK。ジャンプ攻撃はガードしたあとにC投げ。

立ち強パンチの判定残ってますパターン
対応キャラ…ジョー、ロバー、タクマ

近づいてきたところに遠距離立ち強パンチを出す。

ジョー…スラッシュキックや黄金のカットをガードしたら近距離立ち強パンチから連続技を決める。

ロバート…前転してきたらすかさず反応して投げる。それ以外の技はガード。

その他のパターン

対応キャラ…ラモン、ヴァネッサ、紅丸、マリィ、クラーク、ウィップ、包、ユリ、香澄、チャン、チョイ

ラモン、包…ジャンプ攻撃しやがみ弱パンチ→キャン

ジャンプ攻撃をガードしたあと、少し待って後転する

ジャンプ攻撃をガードしたあと、少し待って後転する

しやがみガードをかためて待つ。前転してきたら投げ。ジャンプ攻撃をガードしたあとも投げた。



対ボス戦

離れて待つように。あとはこれの繰り返しだ。

転で回避する。

香澄…垂直ジャンプ空中ぶ

つとばし攻撃を空振りしていると、そのうち減身無投の空振りを誘える。

チャン…鉄球粉碎撃×2の2回目に前転して反撃。

チョイ…後ろジャンプ弱パンチでジャンプor悲猿轢を誘い、着地にしやがみ強キックを当てる。以後、チョイが起き上がる寸前に後ろ小ジャンプ弱パンチを出しておく。

セル強空砂塵を狙う。

ヴァネッサ、クラーク…後ろジャンプ強キックを繰り返し返す。空中で技を食らったなら、着地と同時に投げを狙う。

紅丸…後ろジャンプ強キック。前転したらD投げ。

マリィ…ガードをかため、必殺技のスキに反撃。

ウィップ…後ろジャンプ空中中ふつとばし攻撃。アサシンストライクはガード後反撃。

ユリ…遠距離立ち強キックを当たらないように出すと、空牙or雷煌拳を誘える。いずれもスキに連続技(雷煌拳は前

技コマンド表

●投げ技

反動撃 ◀or▶+C

回旋風 ◀or▶+D

●特殊技

狙鷲撃 ▶+A

狙虎撃 ▶+B

流滝蹴★ (空中)▼+B

●必殺技

満月斬★ ▼♦♦+BorD

排気撃 ▼♦♦+AorC

空砂塵 ▼ため♦+AorC

狙鷲陣 ▼♦+AorC

鷲爪脚(上段)★

狙鷲陣中 ♦+C

鷲爪脚(下段)★

狙鷲陣中 C

太極破★

狙鷲陣中 D

切り替え攻撃

狙鷲陣中 ▶or▶+B

切り替え動作

狙鷲陣中 B

狙虎陣 ▼♦+B

飛虎撃

狙虎陣中 ♦+C

猛虎撃★

狙虎陣中 C

襲虎撃★

狙虎陣中 ▼+C

太極避★

狙虎陣中 D

切り替え攻撃

狙虎陣中 ▶or▶A

切り替え動作

狙虎陣中 A

●超必殺技

鳳凰裂爪脚 ▼♦♦♦♦+BorD

鳳凰天舞脚

(空中)▼♦♦♦♦+BorD

●MAX超必殺技

鳳凰裂爪脚 ▼♦♦♦♦+BD

●ストライカー動作/アナザーストライカー

伏虎襲撃/カン・ベダル

しやがみ弱パンチで牽制パターン

対応キャラ…真吾、麟、テリー、アンディ、リョウ、キング、レオナ、ラルフ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、雛子、キム、ジョン

しやがみ弱パンチで牽制し、スキのある技に反撃するパターン。反撃は連続技がベスト



草薙 京

攻略／修羅騎士 鷹

反撃やダウンを奪ったあとは… 草薙の歴史で決まりだぜ!!

このあとはダウンを奪わない技（中央なら大ジャンプ弱攻撃、端なら弱鉄球→近立ち強P）で追撃し、相手の着地に技を重ねるとCPUは食らうてくれるので、再度近立ち強Pなどから強七拾五式・改へつないでいくだけでOKだ。

待って反撃パターン

対応キャラ：テリィ、アンデイ、ジョー、マリィ、アテナ、拳崇、チン、舞、キム、ジョン

誘って撃沈パターン

対応キャラ：K、マキシマ、紅丸、真吾、麟、リョウ、ロバート、キング、レオナ、ラルフ、クラーク、ウィップ、ユリ、香澄、チャン、チョイ

画面端でガードを固めておき、スキの大きい技を出してきたら反撃していくパターン。前転をしてきたら投げや連続技で対処をしよう。また、近寄りすぎた場合は小技などを振って間合いを開けよう。キム：跳んできたらしゃがみ強パンチで迎撃しよう。

特定の技を振って特定の行動を誘っていくパターン。スキの大きな技を出したり、前転をしてきたら連続技や投げで反撃しよう。

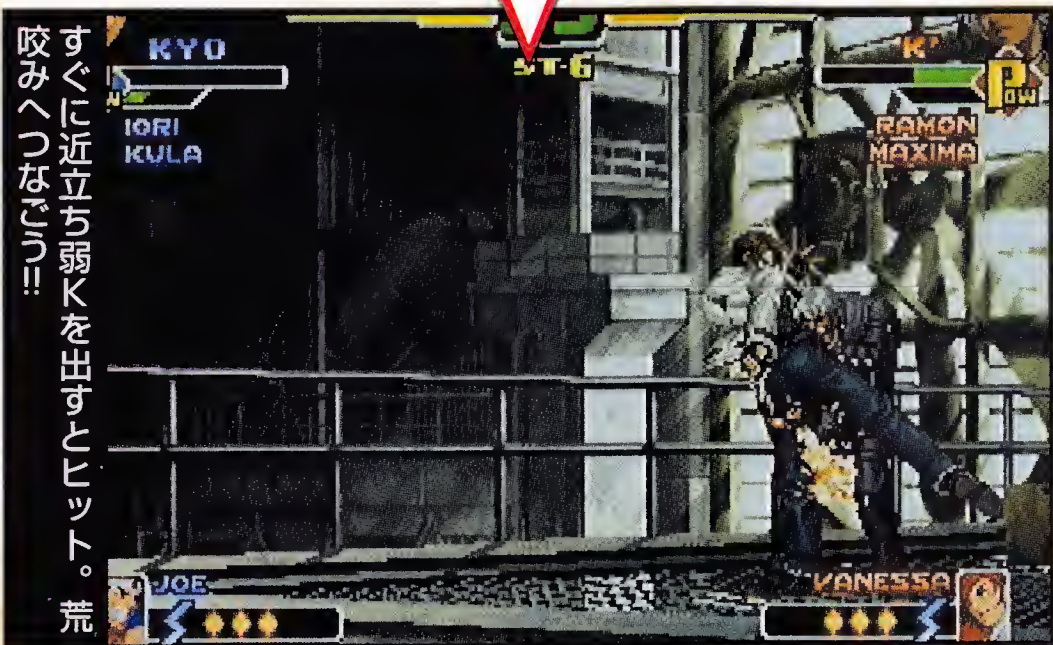
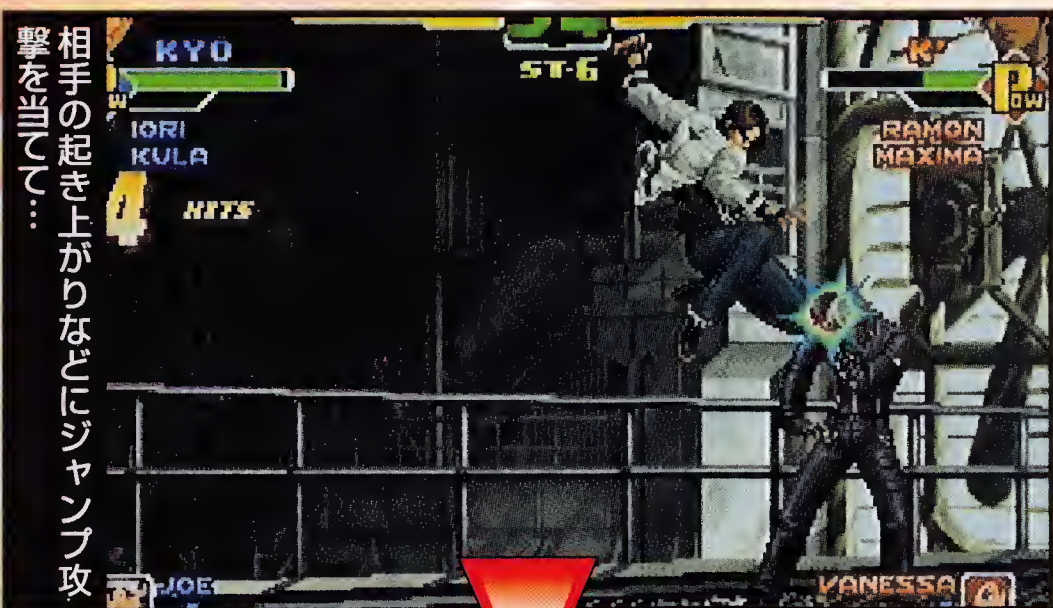
その他のパターン

スガが少ないので、すぐに「草薙の歴史①」に移行しよう。レオナ：中間距離でふっ飛ばし攻撃で誘うことができる。ウィップ：バックジャンプ強Pでアサシンストライクを誘える。ガードor空振りしたスキに連続技を決めよう。チョイ：遠距離で遠立ち弱Pを振ると跳んでくることがある。しゃがみ強パンチで落とす。

ラムン、ジャンプ攻撃から

対ボス戦

まずは遠距離から（ラウンド開始くらいの間合いでOK）中ジャンプ→空中ふっ飛ばし攻撃を出していこう。すると、ガードされるものの、このあとセリは①ジャンプ強キック（昇り）②前転③中段攻撃（振り下ろしパンチ）などの行動をとってくる。が多い。①ガード後に投げや連続技を決めることができる。オスメはやはり近距離立ち強パンチ→キャンセル強七拾五式・改。これが決まれば一気に勝負がつく。②もスキに投げと連続技を決めていきたいところだ。#は素直にガード



すぐに近立ち弱Kを出すヒット。荒

紅丸：垂直小ジャンプ強Kで前転を誘える。麟、リョウ：画面端までさがって、しゃがみ弱Pで誘うことができる。キング：遠距離で遠立ち弱Pを出すとトルネードキックを誘えることがある。チャン



立ちガードのままなのでヒットする。このあとキャンセルで荒咬みを出すとこれまたCPUは食らうので、そのまま九傷→七瀬までつなごう（画面端なら七瀬→近立ち強Pまで決めて、草薙の歴史②へ移行すべし）。パターンへもつていく方法は、1度ダウンを奪ったあとがいいだろう。

技コマンド表

●投げ技

鉄球 ←or→+C
一刹背負い投げ ←or→+D

●特殊技

外式・轟斧陽 →+B
外式・奈落落とし (空中) ↓+C
八拾八式 →+D

●必殺技

百式・鬼焼き ★ →↓↑+AorC
四百式拾七式・鉄球 ★ →↓↑+BorD
R. E. D Kick →↓↑+BorD
百拾四式・荒咬み →↓↑+A
百拾八式・九傷
百拾四式・荒咬み中 →↓↑+AorC
百拾七式・八鎗
百拾四式・荒咬み中 →↓↑+AorC
百拾五式・七瀬 ★ BorD
百拾四式・荒咬み中
外式・砌穿ち AorC
百拾四式・荒咬み中
百拾五式・毒咬み →↓↑+C
四百式・罪詠み
百拾五式・毒咬み中 →↓↑+AorC
四百式・罰詠み
百拾五式・毒咬み中 →+AorC
七拾五式・改 →↓↑+BorD・BorD
九拾式・鶴摘み ★ →↓↑+AorC

●超必殺技

裏百八式・大蛇薙 →↓↑↑↑↑+AorC
百八拾式式 →↓↑↑↑↑+AorC

●MAX超必殺技

裏百八式・大蛇薙 →↓↑↑↑↑+AC

●ストライカー動作/アナザーストライカー

裏百八式・大蛇薙/霧島 翔



八神 庵

攻略/蒼炎闘士ゆーち

マグロ彩る夜の寝覚め：今年も大漁じやパターン

対応キャラ：K、マキシマ、ヴァネッサ、セス、麟、テリー、アンディ、ジョー、マリ、キング、レオナ

しゃがみ強キックを当てるパターン。CPUの起き上がりにもこれでOKなのだが、キャラによって微妙にタイミングが違う。大抵、起き上がる寸前くらいに重なるよう出していくといいだろう。しゃ

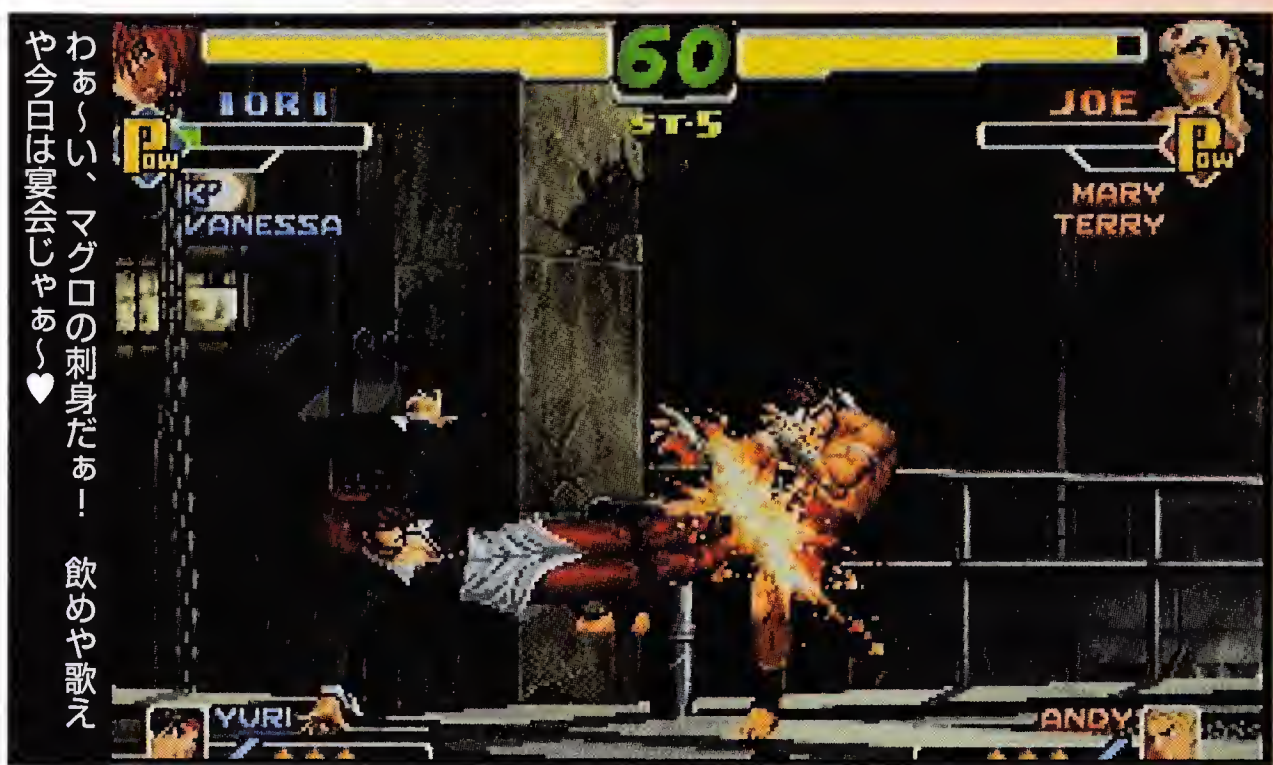
月夜に響く琴の旋律パターン

対応キャラ：ラモン、真吾、リョウ、ロバート、タクマ、ウィップ、アテナ、舞、ユリ、雛子

がみ強キックを前転で回避してくるCPUには、連続技や通常投げ（最悪、投げ外しに間に合う）で対処しよう。ジョー：ダウンを奪ったら後述のパターンへ移行。起き上がりに琴月 陰を早めに重ねればもれなくヒットするぞ。

単純に琴月

陰自体を食らってくれるCPUもいるが、大抵のCPUは琴月の陰をガードしたあとに前転で近寄ってくる。そこを連続技や通常投げで対処していこう！



わあ、いい、マグロの刺身だあ！ 飲めや歌えや今日は宴会じゃあ！

ラモン、真吾、タクマ、アテナ、雛子：ダウンを奪ったら、早めに琴月 陰（起き上がる直前に肘部分がヒットするよう重ねる）を出していくことでCPUにヒットするぞ。ウィップ：琴

木偶なんかじゃ縛れない！逢うべき奴に辿り着くまで...



風を切りながら疾走：前転を誘え！ 重ねはこんな感じに近け！！

月 陰を前転で回避したあとにブーメラン・シヨット、スプリングス・シヨット（前転で回避してから反撃）、ソニック・スローターを空振りするので、スキに連続技を決めてやるう。

闇夜のコウモリパターン対応キャラ：全キャラ

毎年恒例の立ち下段ヒットパターン。ジャンプ弱キックで跳びこみ、立ち下段である近距離立ち弱キックからキャンセル夢弾・キャンセル葵花 or 八稚女：と決めていこう。ダウンを奪い、CPUの起き上がり（早め）に狙っていく

技コマンド表

●投げ技

逆剥ぎ ◆or◆+C

逆逆剥ぎ ◆or◆+D

●特殊技

外式・夢弾 ◆+A・A

外式・轟斧 陰 “死神” ◆+B

外式・百合折り (空中) ◆+B

●必殺技

百式・鬼焼き★ ◆◆◆+A or C

百八式・闇払い★ ◆◆◆+A or C

百式拾七式・葵花 ◆◆◆+A or C (3回入力)

式百拾貳式・琴月 陰 ◆◆◆◆+B or D

屑風 (近距離) ◆◆◆◆+A or C

●超必殺技

禁千式百拾貳式・八稚女 ◆◆◆◆◆+A or C

裏千式百七式・闇削ぎ ◆◆◆◆◆+A or C

●MAX超必殺技

禁千式百拾貳式・八稚女 ◆◆◆◆◆+A or C

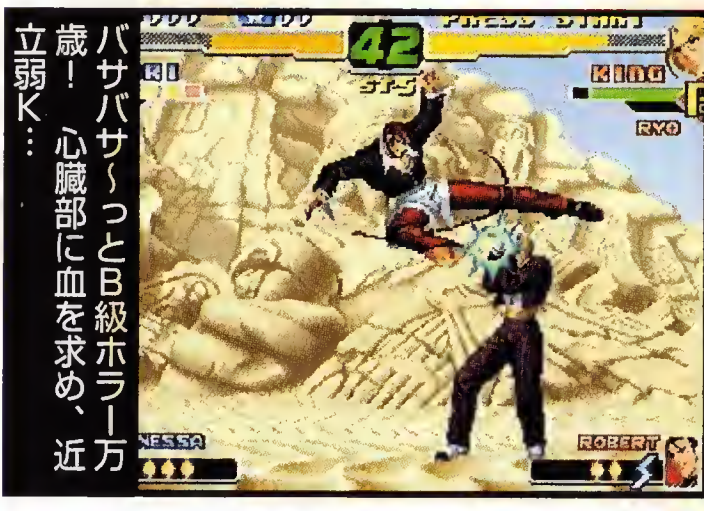
●ストライカー動作/アナザーストライカー

裏百八式・八酒杯/マチュア&バイス

その他のパターン

紅丸、ラルフ、クラーク、包：遠距離立ち強キックを先端目安で当てていこう。前転も対処すること。クラークはたまにジャンプしてくるが、しゃがみ強パンチが対空になる。ケンスウ、チン：弱攻撃で、龍連牙 地龍、柳燐蓬菜などの突進技を誘おう。ガード後に連続技を決めて完璧だ。

香澄：近距離攻撃が当たると、空中ふつとばし攻撃（垂直ジャンプかつ、昇り）を空振りしよう。すると減身無投や心眼 葛落としての空振



バサバサ！つとB級ホラー万歳！ 心臓部に血を求め、近

対ボス戦

前記した、月夜に響く琴の旋律 パターンが通じる。ゼロは琴月 陰後（ガード）にジャンプ or 前転を誘える。前者にはしゃがみ強パンチで対空、後者には通常投げ or 連続技を決めよう。ちなみにジャンプ攻撃の場合もあるが昇りを出してくるので、食らってもゼロの着地に反撃できるぞ。もう一つはパーフェクト間違いないナシのパターン。連続ジャンプしながら空中ふつとばし攻撃をガードさせ、画面端に追い詰めよう。画面端では空中ふつとばし攻撃（ガード）近距離立ち弱キック+連続

り誘えるので、スキに連続技を決めてやるう。キム：近間で弱・葵花を狙おう。3段目までガードされた場合は、しゃがみ弱キックで下段ガードを誘い、再び弱・葵花を出していくといい。チャン、ジョン：ガードされ続けてもいいので、強・葵花で画面端に追い詰めよう。画面端で葵花（3段目）がCPUにメリこむくらいガードされたら、チャンには通常投げ（ゲージがあれば八稚女、ジョンには近距離立ち弱キック（投げ外しと併用するため

技を決めるだけ。ゼロの起き上がりにも空中ふつとばし攻撃ね：簡単でしょ？



打点を高めにし、ガードさせたら：終幕。ゼロ？ 話にならん！



クーラ・ダイヤモンド

解析／修羅騎士 鷹

**待ちと誘いでほぼOK！
ゼロの陰謀も簡単に撃破！！**

ダブルストライクを出してき
たらカウンターエッジで返し
ていこう。

撃の連係をやってくるので、
弱鉄球粉碎に合せて前転
をし、スキに連続技を決めて
いこう。

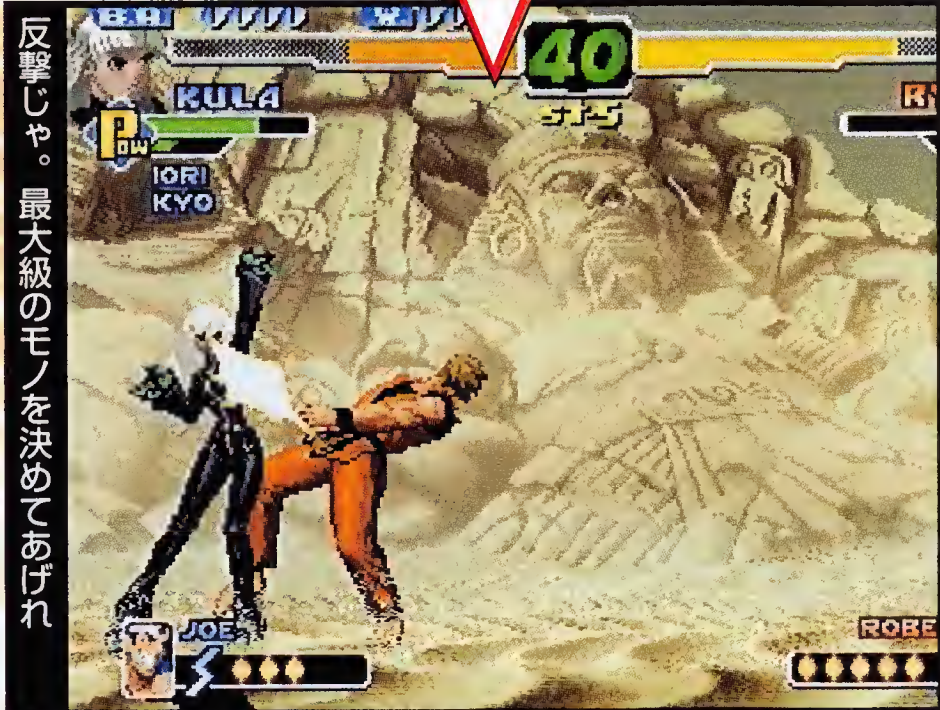
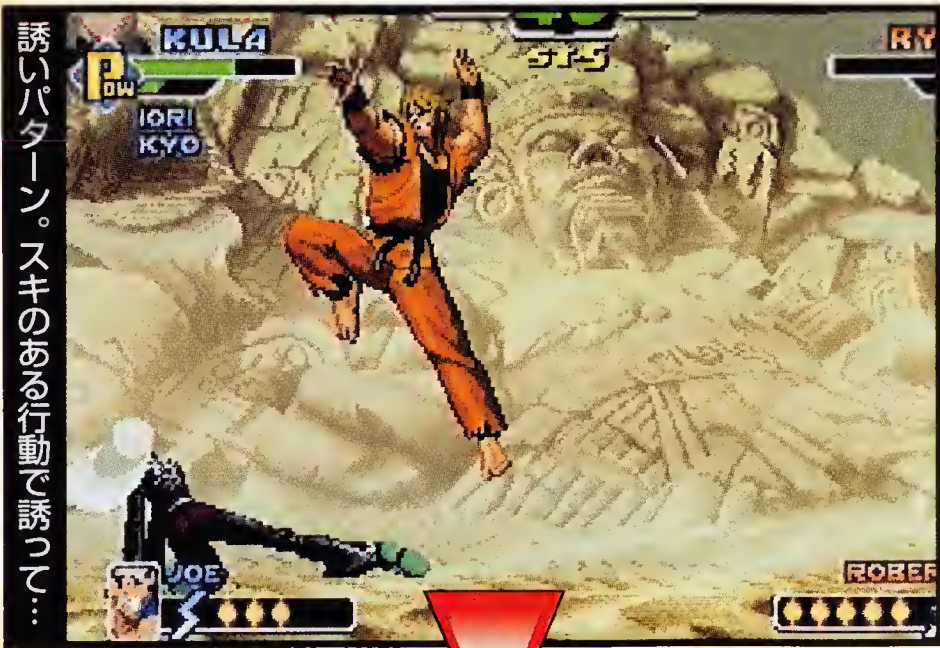
待つて反撃パターン
対応キャラ：テリ、アテナ、
イ、ジョー、マリ、アテナ、
拳崇、チン、舞

ガードを固めて、スキの大
きな技をガードしたあと、空
振りしたあとや、前転をして
きたところに反撃していくパ
ターン。反撃は近距離立ち強
パンチから弱ダイヤモンドブ
レスorエッジ、フリーズエク
スキュージョンなどを決めて
いこう。

テリ、アテナ、舞：飛び
道具を出してきた場合は、カ
ウンターエッジで返してい
きたい。また、舞に対しては連
続技でダウンを奪ったあと、
起き上がり、近距離立ち強パ
ンチを重ねると食らうてくれ
ることもあるのだ。

誘って昇天パターン
対応キャラ：K、真吾、麟、
リョウ、ロバート、キング、
ラルフ、ウィップ、香澄、キ
ム、チャン、チョイ、ジョン

特定の技を振ってスキの大
きな技や前転を誘って反撃し
ていくパターン。
K、ラルフ、チャン：しゃ
がみ弱キックで誘うことがで
きる。Kのブラックアウトに
対しては投げで対処しよう。
チャンは、遠距離立ち強パン
チor鉄球粉碎or弱鉄球粉碎



誘いパターン。スキのある行動で誘って…
反撃じゃ。最大級のモノを決めてあげれ

真吾、香澄：しゃがみ弱パ
ンチで誘うことができる。
麟、リョウ：画面端まで後
退してしゃがみ弱キック。麟
の強飛天脚はガード後、間合
いを詰めて反撃しよう。

チョイ：中間距離でバック
小ジャンプ弱パンチ（昇り）
で空中から飛ばし攻撃（昇り）
を誘うことができるので、着

その他のパターン

マキシマ：スライディング
エッジの先端を当てるように
出すとよく食らうてくれる。
ダウンを奪ったあとは、起き
上がりにスライディングエッ
ジの先端を重ねるように出す
とこれまたヒットしやすい。
前転をされた場合は投げで対
処しよう。

セス：近寄ってきたところ
にしゃがみ強キックを出すと
よく食らうてくれる。ダウン
を奪ったあとは、起き上がり
に少し遅めに
しゃがみ強キ
ックを出すと
ヒットしやす
いぞ。

遠距離から中ジャンプor空
中ふっ飛ばし攻撃をガードさ
せる。このあと：①ジャンプ
強キック（昇り）②前転中
段攻撃（振り下ろしパンチ）
などの行動をとってくるので、
①はガード後に投げや連続
技を決める。②もスキに投げ
と連続技を決める。③はガー
ドをし、再度間合いを開けて
から再び空中から飛ばし攻撃
を出していこう。また、ダウ
ンを奪ったあと、すぐに近寄
ってしゃがみガードをしてい
ると再び①③の行動を誘
えるのだ。
また、垂直小ジャンプ空中
中ふっ飛ばし



垂直小ジャンプ空中中ふっ飛ばし
し攻撃だけでもOK

ユリ：前転から投げを狙っ
ていくだけでOK。

タクマ、クラーク：遠距離
立ち強パンチの先端を当てて
キャンセル弱ダイヤモンドブ
レスを出していく。クラーク
の起き上がりに弱ダイヤモンド
ドレスを重ねておけば、よ
く食らうてくれるのだ。
パオ：弱ダイヤモンドブレ
スを出していくだけ。相手の
起き上がりにも弱ダイヤモンド
ドレス。クラーク同様、食
らうてくれるぞ。

タクマ、クラーク：遠距離
立ち強パンチの先端を当てて
キャンセル弱ダイヤモンドブ
レスを出していく。クラーク
の起き上がりに弱ダイヤモンド
ドレスを重ねておけば、よ
く食らうてくれるのだ。

雛子：近寄ってきたらクロ
ウバイツ。かなりの確立でヒ
ットしてくれるのだ。



技コマンド表

●投げ技

アイスコフィン ◆or◆+C
ビハインドスラッシュ ◆or◆+D

●特殊技

ワンインチ★ ◆+A
スライダースhoot ◆+B

●必殺技

ダイヤモンドプレス★ ◆◆◆+AorC
クロウバイツ★ ◆◆◆+AorC（強は一段目のみ）
カウンターシェル ◆◆◆+AorC

●超必殺技

ダイヤモンドエッジ ◆◆◆◆◆+AorC

●MAX超必殺技

ダイヤモンドエッジ ◆◆◆◆◆+AC

フリーズエクスキュージョン ◆◆◆◆◆◆◆◆◆+AC

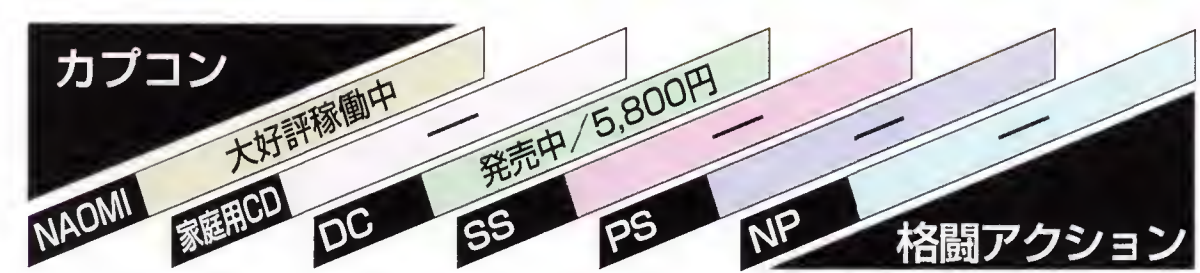
●ストライカー動作/アナザーストライカー
キャンディースピン/フォクシー

対ボス戦

ふっ飛ばし攻撃をひたすら繰
り返すだけでも勝つことがで
きる。実はこっちの方が楽！！

闘志激突 攻略開始 まずは全キャラ技解析だ

対戦格闘ゲームの2大メーカーが夢のタッグを組んだ『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』。今回は全28キャラクターの技を徹底解析。



©CAPCOM CO.,LTD.2000ALL RIGHTS RESERVED ©SNK2000
 <DC版>※ぶるぶるぱっく対応、アーケードスティック対応、VGA対応、モデム対応（通信対戦）、DCキーボード対応、NPC連動。

CAPCOM VS. SNK 2000 MILLENNIUM FIGHT

システム解析

システム解析 / DSP.たろりん

ジャンプ

このゲームのジャンプは、入力からキャラが空中判定になるまでに若干だがジャンプの予備モーションがあり、この間はキャラは地上にいる判定になっている。ただし、この予備モーション中も投げられ判定だけはなくなっている。で、投げ技から逃げたい場合はジャンプするとよい。



通常投げは発生が遅いので、つぶされたり逃げられることも...

レバーを下要素に短く入力してからジャンプするとハイジャンプとなる。垂直ハイジャンプは高く跳び、滞空時間も長くなる。斜めハイジャンプは、高さ滞空時間は通常ジャンプと同じだが、飛距離が長くなる。遠間からの跳びこみや裏まわりを狙う時に便利なのだ。



斜めハイジャンプは、遠間からの跳びこみや裏まわり狙いに便利

投げ技

通常投げには強パンチと強キックの2種類がある。このゲームの通常投げは、モーションに入ってから実際に投げが成立するまで少し時間がかかり、その間に相手に逃げられたり、つぶされる可能性があるので注意。相手が近くにいるからといって安易



相手の牽制技などをくぐりつつ接近。スキはあるので注意せよ

回り込み

弱パンチ弱キックを同時押しすると回り込みとなり、強パンチ投げは発生が早い、強キック投げは発生が遅い代わり投げ抜けしづらいという特徴がある。

回り込みの動作完了までの時間比較	キャラクター	時間
舞、E. 本田、テリー	舞、E. 本田、テリー	20
さくら	さくら	23
キム、ライデン、庵	キム、ライデン、庵	24
ユリ、キング、紅丸、バISON、サガット	ユリ、キング、紅丸、バISON、サガット	25
バイス、山崎	バイス、山崎	26
リュウ、ケン、ザンギエフ、リョウ	リュウ、ケン、ザンギエフ、リョウ	27
ルガール	ルガール	28
ブランカ、京、春麗、ガイル、ギース	ブランカ、京、春麗、ガイル、ギース	29
ダルシム、キャミイ	ダルシム、キャミイ	31
バルログ	バルログ	33
ベガ	ベガ	34

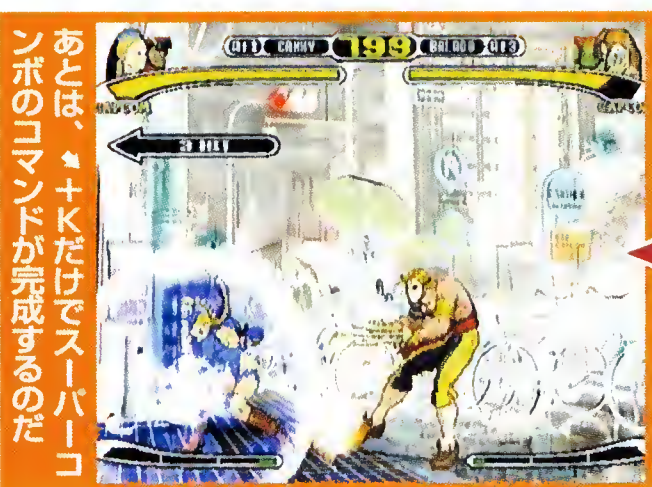
※本作品は一部(株)エス・エヌ・ケイの許諾を受けて、(株)カプコンが製造・販売するものです。
 ※“SNK”は(株)エス・エヌ・ケイの登録商標です。※イラストレーション監修・制作協力：SNK ※表内、数値は編集部調べ。

連打キャンセル

連打キャンセルできる弱攻撃には、『必殺技によるキャンセルはかからないが連打キャンセルだけはできる』というタイミングが存在する。そのタイミングで弱攻撃を出せば、他の必殺技とコマンドがかわるような超必殺技を連続技に組みこむ際に、コマンドを先行入力することが可能となっている。



タイミングよく◆◆◆+弱Kと入力すれば必殺技は暴発しない



あとは、◆+Kだけでスーパーコンボのコマンドが完成するのだ

超必殺技&スーパーコンボ

このゲームの超必殺技およびスーパーコンボは、入力してから画面の暗転演出に入るまで少し時間がかかってしまう。そのため、どんなに発生が早いものでも、実際に攻撃が発生するまでには、通常技と同等（あるいはそれ以上）の時間がかかることになる。しかし、暗転演出までは、すべての技が完全無敵となっており、暗転前につぶされる恐れはない。暗転終了後の無敵時間は、技やレベルごとに異なっている。

暗転終了後に、強制停止時間（相手キャラの動きが停止し、自キャラの技だけが進行する時間のこと）が設定されている技もある。強制停止時間が長いと、相手キャラから相対的に見た場合に、その分だけ発生が早いとみなすことができる。強制停止時間中に攻撃判定が発生する場合は、暗転を見てからガードすることとはできない（動けないのだから当然だけど）。



強制停止時間中に攻撃が発生する技は超強力だ！

空中連続技と空中ヒット数制限

一部の技は、空中にふつとんでいる相手に対しても当たるように設定されている（以下、そういう技を『空中ヒット技』と呼ぶ）。

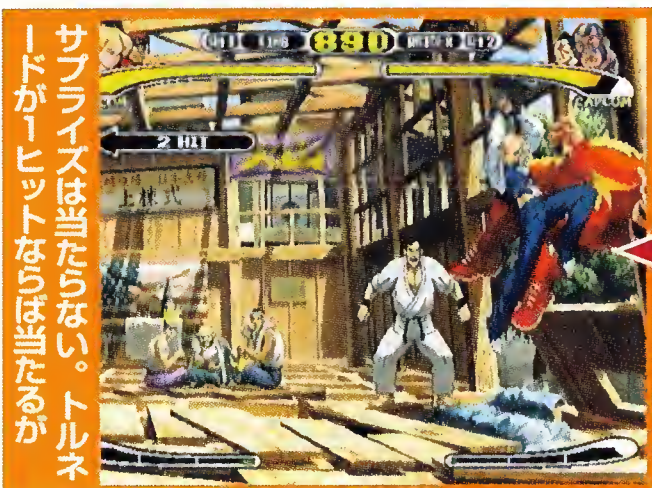
ふつとばす際に使う技はほぼなんでもよい。ダウン技のほか、空中の相手に通常技をヒットさせるだけでもOK。そのあと空中ヒット技を当てれば連続技になるのだ。ただし、相手がダウンしないような状況（空中の相手に通常技を当てた場合）には、空中ヒット技を当てられる時間が極めて短いため、通常技にキャンセルをかけるなり、発生の早いスーパーコンボ or 超必殺技を使うなどして、すぐに技を当てる必要がある。相手がダウンする状況ならば、相手が地面につくまでの間ならいつでも空中ヒット技を当てることができる。ただし、投げ技だけは例外で、相手に打撃を加えるような投げ（キングとダルシムとブランカのパンチ投げ、紅丸のキック投げなど）からしか追撃することはできない。

空中ヒット技には、空中でヒットする数の制限が設けられている。空中連続技の始動技から数えて、『空中で何回技をヒットさせたか』により、次の技がヒットするかどうかが決まるしくみだ。

例として、キングのサブライズローズを挙げよう。この技（上昇部分）の空中ヒット制限は2。しゃがみ強キックで浮かせたあとや、トルネードキックが1ヒットだけした場合、は、浮いているところに



トルネードキックが2ヒットしてしまうと、そのあとの...



サブライズは当たらない。トルネードが1ヒットならば当たるが

リバーサル

ご存知のこととは思いますが、リバーサルとは『相手の技を食らったorガードしたあと』



リバーサル成功。技が重なっていても見事に返せます

対戦基礎知識

『ダウンしたあとの起き上がり』『空中で技をくらったあと、着地した時』に、最速のタイミングで必殺技 or 超必殺技 or スーパーコンボを出すこと。リバーサルで技を出した場合、キャラが白く光るようになっていく。

リバーサルで無敵時間のあたる技を出せば、相手の技が重なっていても返すことができる。入力のタイミングはシビアだ。

簡単に、このゲームで対戦する上で押さえておきたいポイントを紹介しよう。

- ・むやみに跳ばない
- ・空中ガードがなく、地上での対空技も強いので、正面からの跳びこみは落とされやすい。軽々しく跳びこんでも迎撃されるだけだ。まずは地上戦を重視しよう。
- ・出っぱなしのジャンプ攻撃が強力

着地するまで攻撃判定が出っぱなしのジャンプ弱攻撃を持つているキャラは、それを使って跳びこむとよい。空中戦に強いし、通常技対空にも落とされにくい（相打ちになることも多いが）ためだ。

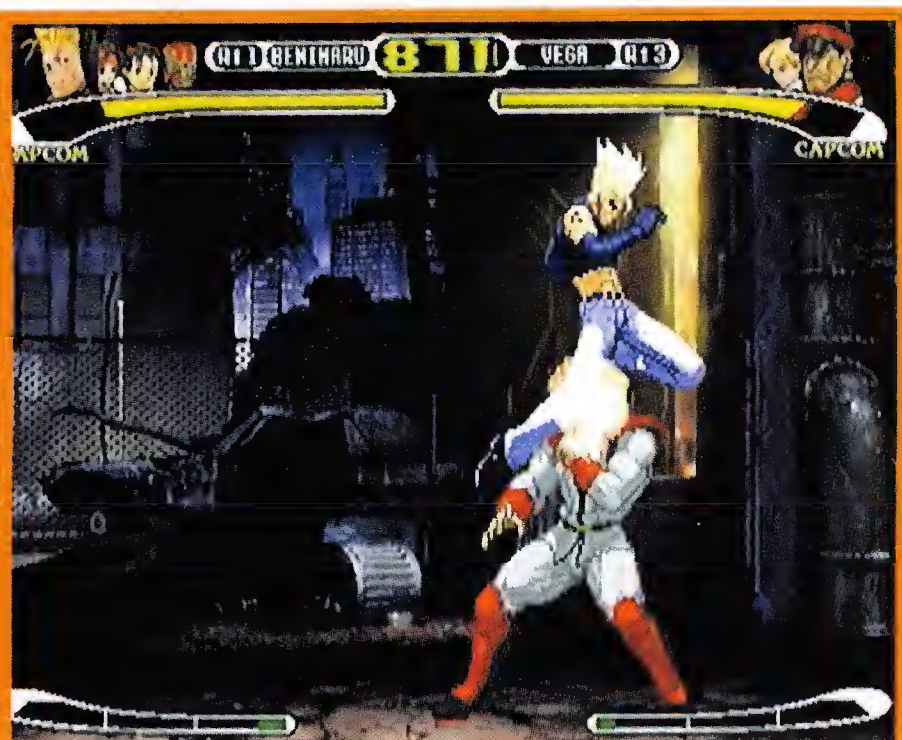


ジャンプ直後、着地まで出っぱなし。対空が弱いキャラは苦戦必至

起き上がりに重なるのも有効。回り込みでは回避できないので、相手がこの攻撃を迎撃するには、完璧なタイミング（リバーサル）で無敵必殺技を出さなければならぬのである。

・裏まわりジャンプ攻撃が超強力

裏まわりの利点は、対空技を空振りさせやすいことと、ガード方向が非常にわかりにくいこと。このゲームのジャンプ攻撃は、裏まわりのように見えても、キャラが完全に振り向く前だと正面ガードなのだ。着地する位置もあやしく、『ジャンプ攻撃が正面ガードなのに後ろに着地』したり、逆に『ジャンプ攻撃が裏ガードなのに表に着地』したりすることがあるため、きっちりガードするのは至難の技なのである。



これは正面ガード。ハッキリってガード方向がわかりにくいデス

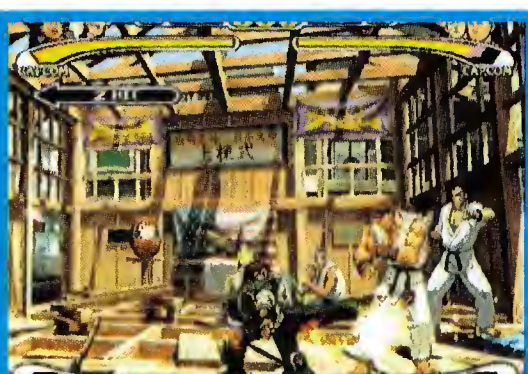
逆に、裏まわりを仕掛けられた側は、回り込みで回避してしまうのがよい。起き上がりに重なられた場合は回避のしようがないが…。

草薙京

攻略／修羅騎士 鷹

技概要

●十強キック。下段でリーチが長いので牽制として使っていくことができる。



●十強キック。遠立ち強Kと合わせて牽制に使うべし

●百拾四式・荒咬み。連係や連続技に使っていくことができる。主戦力的必殺技。連係にはスキの小さい弱を使い、しゃがみ弱キック×2→しゃがみ強パンチなど、ヒット確認のとれる場合の連続技にはリーチの長い強を使っていくようにしたい。



荒咬み。連続技や連係に活躍してくれる必殺技

ットするので重宝するが、後者はまず使わないだろう。
●外式・砌穿ち。荒咬み→八錆後に出すことができる。八錆ヒット時は連続ヒットになる。また、時間差起き上がり不可能となっている。
●裏百八式・大蛇薙。普通にガードさせると、反撃を受けやすいのだが、相手の起き上がりなどに技の終わり際を重ねれば有利な状況になる。ガードクラッシュ値も高いので利用価値は高いだろう。また、Lv3の場合は引きつけてから待機ポーズをヒットさせるようにすれば対空として使っていくことができる。
●最終決戦奥義”無式”(三神技の壱)。Lv1(キャラ限定)&Lv2は密着から近立ち強パンチorキックから、Lv3は弱攻撃×2からそれぞれ連続技に組みこんでいける。



Lv3無式。しゃがみ弱K×2などから連続技にできる

技概要

●近距離立ち強パンチ。ヒットしたらしゃがみ強キックに目押しでつなげることができ、ガードされても非常に有利な状況とかなり優秀な技。相手の起き上がりに重ねていくと、その後色々な選択肢を取ることができる。

●遠距離立ち強キック。

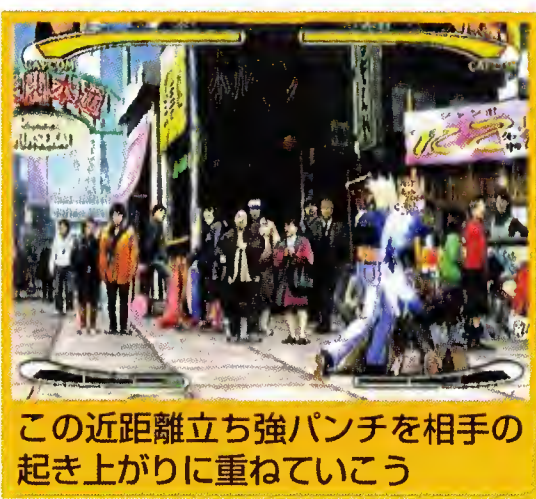
一部の地面すれすれの攻撃をかわしながら攻撃できる。レバーを◆(◆)に入れないが、出すことによって、任意の方向に移動しながら出る。

●ジャンプ弱キック

跳びこみのメイン技。裏まわり性能が高く、ガード方向を分かりにくくさせられる。攻撃判定が出ている時間は長い、出っ放しではないので、気をつけておこう。

●強キック投げ。

画面端で決まればLv3雷光拳で追撃する事ができる。覚えておこう。



この近距離立ち強パンチを相手の起き上がりに重ねていこう

●ジャンプ中↓十強キック。空中から回転しながら急降

二階堂紅丸

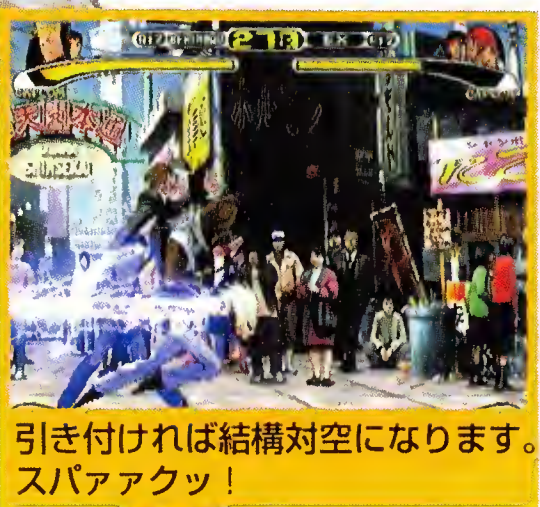
攻略／I.L.P.ケンちゃん

弱攻撃から連続技に組み込める。弱強どちらも性能が変わらない。ガードされてもほぼ五分なので決め撃ちで出して構わない。
●真空片手駒。ヒットすると相手を大きく吹っ飛ばす。ガードされると反撃確定なので、強攻撃からの連続技専用として使っていく。ちなみに、回転中4ボタン同時押しすることによって、強制停止する事ができる。



要所要所で役立つジャンプ中↓十強キック

●雷光拳。基本的には連続技専用として考えていこう。Lv3のみ信頼できる無敵時間があるので、対空やリバーサルに役立つぞ。ガードされてもあまりスキはない。
●電影スパーク。ガードされるとかなりスキが多い、突進系超必殺技。基本的には弱攻撃からの連続技に使っていくといいだろう。Lv2以上は暗転確認してからガードが間に合わないほど発生が早く、反撃に重宝する。



引き付ければ結構対空になります。スパアックッ!

コマンド表

必殺技

百式・鬼焼き →◆◆+P

式百拾四式・琴月 陽

→◆◆◆◆+K

R.E.D.Kick (七百七式・

独楽屠り) →◆◆◆+K

百拾四式・荒咬み →◆◆+P

百式拾八式・九傷

百拾四式荒咬み中、→◆◆+P

百式拾七式・八錆

百式拾八式・九傷中、 P

百式拾七式・七瀬

荒咬み→九傷後or八錆後 K

外式・砌穿ち

荒咬み→八錆後 P

超必殺技

裏百八式・大蛇薙

→◆◆◆◆◆+P

最終決戦奥義”無式”(三神

技の壱) →◆◆◆◆+P



テリー・ボガード 攻略 / L.t.e.r.a

技概要

●十強パンチ。
発生が早く、攻撃判定も強い。とっさに出す対空技になる。

●パワーウェイブ。
発生が遅く出した後の硬直も長い為、いまいち使い所が難しい技。また、攻撃判定が残っている時は、超必殺技が出せないのも難点の一つだ。弱と強の違いは弾速のみ。強の方が速い。一部のキャラに対しては弱強共に近距離立ち強パンチ（一段目）からキャンセルで連続技になる。

●バーナックル。
発生がそこそこ早いので攻撃から連続技に組み込める。ガードされた場合だが、硬直が長いので反撃されやすい。しかし、技の終わり際を相手がしゃがんでガードした際は反撃を受けにくくなる。連続技専用にするか、移動スピードの速さを利用して、相手に当たらない距離からの奇襲に使うのもいいかも。



蒼い閃光！って感じっすか。なんかかなり光ってますなあ

コマンド表

必殺技

パワーウェイブ
↓↑↑+P

バーナックル
↓↑↑+P

ライジングタックル
↓タメ↑+P

クラックシュート
↓↑↑+K

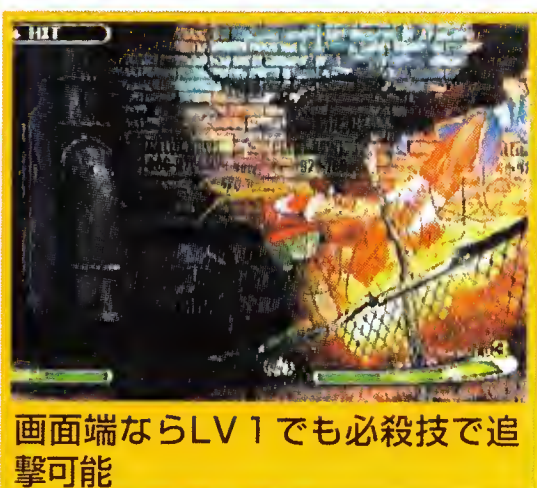
超必殺技

パワーゲイザー
↓↑↑↑↑+P

バスターウルフ
↓↑↑↑↑+K



技の終わり際を当てればこちらが有利になるぞ



画面端ならLV1でも必殺技で追撃可能

●ライジングタックル。
無敵時間が長いので対空、反撃技に重宝する。多段ヒットする強を対空、強よりリリーチがある弱を反撃技に使うとよい。特に、弱をガードされた場合は、スキはあるが大きな反撃は受けづらい。

●クラックシュート。
攻撃判定が出がかりから終わりまであるが多段ヒットはしない。しかし、発生は早く相手のジャンプ防止や対空技として機能する。技の終わり際をガードさせれば反撃は受けない。基本的に強攻撃から連続技にできるが、一部の身長の高いキャラのみ弱攻撃からでもOKだ。弱と強は突進距離が違うだけ。

●バスターウルフ。
ヒットさせると追撃できるのが大きな特徴。LV1をヒットさせた場合はLV2パワーゲイザー、LV2をヒットさせた場合はLV1パワーゲイザーで追い討ちできるぞ。主に連続技専用として使っていくといいだろう。

●パワーゲイザー。
どのLVからでも弱攻撃から連続技にできる。無敵時間はLV3のみ攻撃判定発生まで持続するので、反撃技に使いたいならLV3がベスト。相手と近い位置でなければ、ガードされても反撃されにくい。空振りした場合は回り込みからスキに反撃されてしまう場合があるので注意しよう。

技概要

●半月斬。
弱は突進力はないがガードされた場合のスキは小さい。強はその逆だ。強は、相手と近い距離でガードされた場合、

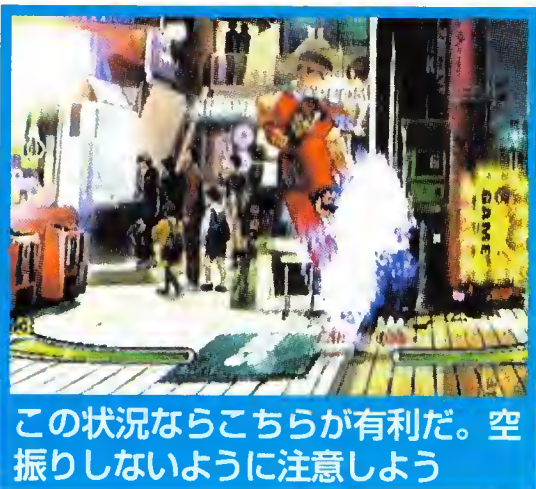


この位置ならば強で出しても反撃は受けない

しゃがみ弱パンチなど発生しやすい通常技で確実に反撃を受ける。それ以外の状況では反撃されにくく突進スピードもそこそこ早いので、相手を固めるのに重宝するぞ。通常技から連続技に組み込めない。

●飛翔脚。
弱強共に全段ガードさせる

とこちらが有利なる。基本的に、最後の段までガードさせれば5分以上の状況になるが、



この状況ならこちらが有利だ。空振りしないように注意しよう

コマンド表

必殺技

半月斬
↓↑↑+K

飛翔脚
空中で↓↑↑+K

飛燕斬
↓タメ↑+K

覇気脚
↓↑+K

超必殺技

鳳凰脚
↓↑↑↑↑+K

鳳凰天舞脚
空中で↓↑↑↑↑+K

空振りした場合はこちらが不利になってしまうぞ。強は相手の後頭部付近を、弱は相手の腰付近を狙って出すと全段当てられるので覚えておこう。

●飛燕斬。
足元のみ無敵時間があるの

で、下段攻撃に対する反撃技になる。対空には向かない。弱攻撃から連続技にでき、特に強をヒットさせた場合は↓十強キックで追撃できる。

使いどころは、回り込みからあるいは半月斬、飛翔脚をガードさせた後だろう。ガードされたら、スキが大きいので反撃を覚悟すべし。

●覇気脚。
強を使った場合、ボタンを

押しっぱなしにすることで構えをとることが出来る。ここから、押すボタンによって三つの派生技が出せるぞ。弱パンチは、足元の食らい判定がなくなる蹴りを出す。弱キックはリーチの長い後ろ蹴りを繰り出す。ヒットさせるとダウンを奪えるぞ。強パンチはねりチャギ（中段技）だ。ガードされてもこちらが有利に



忘れた頃に出すと結構食らってくれる。LV2以上で出そう

キム・カッファン

攻略 / L.t.e.r.a





リョウ・サカザキ

攻略／ヒテ本条

技概要

●虎煌拳

前方に気の固まりを放つ飛び道具。弱と強の違いは攻撃判定の発生、弾速、威力の3つ。主な使い所は中、遠距離での牽制。

●空中虎煌拳

空中で一瞬停止した後、前斜め下に向かって気の固まりを放つ飛び道具。すべてのジャンプから放つことができ、気弾を放った後は各種のジャンプ機動にそって着地する。弱と強の違いは弾速のみ。空中虎煌拳を放った後は着地後に少しスキができてしまう。しゃがみガード可能。



空中虎煌拳。空中から相手を牽制できる便利な技

●虎咆

気合いの入ったジャンピングアップパーカット。弱と強で技の性質が違うので少し細かく見てみよう。

弱虎咆：地上から足が離れるまで下半身無敵。地上にいる間は投げられ判定が残っている。しゃがみ弱キックから投げといった連携には割

りこむ事ができない。

強虎咆：地上から足が離れるまで上半身無敵。弱より若干威力が高い。弱同様、地上にいる間は投げられ判定が残っている。

弱と強、共に密着弱攻撃キヤンセルから連続技にすることができ。

●飛燕疾風脚

前方に突進しつつ2段蹴りを繰り出す技。基本的に1段目がヒットすると2段目も連続ヒットし、弱と強、共に強攻撃キヤンセルから連続技に組み込む事ができる。突進中は地を這う飛び道具や下段足払いなどをかわしつつ攻撃することができ。弱と強、共に密着してガードされると反撃確定だが、終り部分を当てるように使うと反撃を受けることはない。

●暫烈拳

前方に素早い突きを連発する技。弱より強のほうが攻撃判定の発生が早く、技の持続時間も長い。弱攻撃キヤンセ

ルから連続技に組み込むことができる。

●超必殺技

●霸王翔吼拳

前方に巨大な気の固まりを放つ技。弱攻撃キヤンセルから連続技に組み込むことができる。全レベル、攻撃判定がでる前に無敵時間がきれてしまふのでリバーサル技としては使えない。最後の攻撃判定がヒットしたときのみダウンを奪うことができ、Lv3のみ暗転を見てからガードすることができない。

●龍虎乱舞

素早くステップし、目にも止まらぬ速さで打撃をたたき込む突進乱舞技。弱攻撃キヤンセルから連続技に組み込むことができる。全レベル攻撃判定発生後まで無敵時間が持続している。レベルが上がるごとに威力、無敵時間、突進力、強制停止時間が上がる。Lv2、3は暗転を見てからガード不能。



レベル3にもなるとかなり長い無敵時間があるぞ

技概要

●レバー→+強キック

『KOF』のそれとは違い、上段技。ヒットしてもスキが大きいので、暴発に注意！

●虎煌拳

弱強ともにヒット時はダウンを奪える。飛び道具タイプではないので、射程は短い。弱は通常の弱攻撃から連続技になるので近距離戦の要。強は通常の強攻撃から連続技に組みこめる。こちらは弱より若干遅いが、波動1個分ほど射程が長くなっている。



威力は低いダウンを奪える虎煌拳。空牙コマンドの苦手な君に

●空牙（ユリちょうアップパー）

弱強ともに2段技（2段目がダウン効果あり）で、攻撃判定が出るまで無敵時間が持続している。主に弱を対空技に使い、ダメージの高い強を連続技に使うといいだろう。

●裏空牙（ダブルユリちょうアップパー）

強・空牙後の追加入力技。出だし無敵の2段技で、ヒット時はダウンを奪える。主に強・空牙後の追撃として使う。また、弱強パンチ同時押しで追加入力すると威力が高く、高度の低い、裏空牙が出せる。強・空牙がガードされたときや空振りしてしまったときのフォローとして使っていこう。

コマンド表

必殺技

虎煌拳 ↓↓↓+P
空牙 (ユリちょうアップパー) →↓↓+P

裏空牙 (ダブルユリちょうアップパー)

強空牙後 →↓↓+強P

雷煌拳 ↓↓↓+K

百烈びんた →↓↓↓+K

超必殺技

霸王翔吼拳 →↓↓↓↓+P

飛燕烈孔 ↓↓↓↓+P

●雷煌拳

ヒット時は弱強どちらもダウンを奪える。ガードさせれば若干有利なのだが、大型キヤラ以外にしゃがまれると攻撃が空振りしてしまう。スキの短さを利用して連携や奇襲に使っていくといい。

出始めの一瞬に下段無敵があり、攻撃位置の低い下段技（京のようにしゃがみ強キックが地面から浮いているような下段は不可）を回避できる。相手の飛び道具を跳び越えることも可能だが、弾道の高い飛び道具は不可。波動拳くらい弾道（弱はダブルストライク不可。強はタイガーストリートの弾道から不可）ならば容易に回避できるぞ。もちろん、弾道の低いものもあり。

●百烈びんた

最近の『KOF』のそれとは違い、移動してからの打撃技なのでガード可能。ガードされると少し後方へ跳び退くが、スキが大きく大抵の反撃は受ける。攻撃発生が早い弱を連続技に組みこんでいこう。

●霸王翔吼拳

レベルの増加によってヒット数、威力、弾足がそれぞれUPしていく。反撃に使う際には弾足が速く、強制停止時間（無敵は短い）の長い、Lv3が安定だが、非常に性能の良い技なので連続技（弱技からでもOK）や牽制には「1」で十分有効活用できる。



牽制＆連続技に大活躍！ユリはゲージ効率がよく、ドン放出できる

●飛燕烈孔

出が早いので、反撃技として活用できるが、地上ヒットでないと全段ヒットしないので、威力が低下してしまう。Lv2以上の無敵時間を利用して、相手の飛び道具や連携に割りこむ…ってな感じに使っていくといいぞ。霸王翔吼拳より若干威力が高い。

コマンド表

必殺技

虎煌拳 ↓↓↓+P

虎咆 →↓↓+P

暫烈拳 →↓↓+P

飛燕疾風脚 ★タメ→+K

超必殺技

霸王翔吼拳 →↓↓↓↓+P

龍虎乱舞 ↓↓↓↓+P

ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆり



不知火舞

攻略／修羅騎士 鷹



技概要

撃を受けにくい。また、空中で一旦停止してから突進していくので、タイミングを合わせれば、相手の通常技対空を空振りさせつつもヒットさせることが可能。

地上版は出してしまつと、

K.O. Fのようにボタンを放しても技が発動してしまつので、イマイチ使いにくい。

●必殺忍蜂

1 段目（尻部分）の発生は

●花蝶扇

弾速は弱が遅く、強が速い。

発生はそれほど早くはないので、強攻撃からしか連続技に組みこむことはできない。扇子が相手に当たったからといって続けて花蝶扇を出せるわけではなく、跳ね返った扇子が完全に消えるまでは次の花蝶扇を出すことができないので注意しよう。

遠距離からの牽制や連係の締めに使つていくのが基本。

●龍炎舞

強攻撃から連続技にすることができ、間合いが遠いと空振りしてしまう。強は尻尾で攻撃する前の掌にも攻撃判定があり、近い位置なら弱攻撃からも連続技にすることができる。しかし、しゃがみ状態の相手に対しては空振りしてしまうので注意。

相手の飛び道具をかき消すこともできる。

●ムササビの舞

足元を狙うように出せば反



強パンチ。リーチが長く対空として使っていける

コマンド表

必殺技

花蝶扇 ↓↓↓+P

ムササビの舞（空中可）

↓タメ↑+P

（空中で↓↓↓↓+P）

龍炎舞 ↓↓↓+P

必殺忍蜂 ←↓↓↓↓+K

超必殺技

不知火流奥義 紅朱雀

空中で↓↓↓↓↓+P

超必殺忍蜂

↓↓↓↓↓+K



必殺忍蜂。連続技や奇襲として使っていくといいのだ



小技から連続技にでき、ガードされても反撃を受けない

の奇襲に使つのもあり。

●超必殺忍蜂

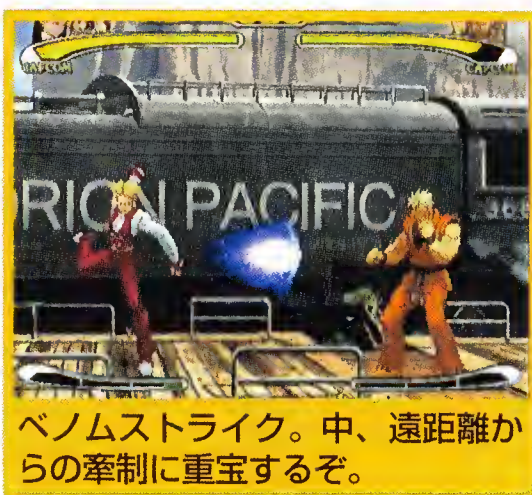
弱攻撃から連続技にすることができ、ガードされても相手との距離が離れる分、反撃も受けにくくなっている。

Lv3になると無敵時間もかなり長くなるので、相手の飛び道具を抜くつヒットさせるといったことも結構簡単にできてしまふのだ。また、ムササビの舞の先端や必殺忍蜂の終わり際、画面端で弱龍炎舞をヒットさせたあとの追撃としても使っていけるので覚えておこう。

技概要

●ベノムストライク

足先から前方に気弾を放つ飛び道具。強攻撃キャンセルから連続技にすることができ、弱と強、共に攻撃判定の発生は同じで、弾速が遅く硬直の短い弱に対して、強は弾速が早い分、少し硬直が長くなっている。主に、中、遠距離での牽制に使つていこう。



ベノムストライク。中、遠距離からの牽制に重宝するぞ。

●ダブルストライク

ベノムストライクを2連発する技。ベノムストライクより攻撃判定の発生が早く、弱攻撃キャンセルから連続技にすることができ、弱と強の違いは弾速のみ。

●トラップショット

弱は攻撃判定の発生が早く、弱攻撃キャンセルから連続技にすることができ、強は少し踏み込んで技を出す分、発生は遅いが威力は高い。弱と強、共にガードされた場合は反撃確定なので連続技専用の技と言える。画面端でヒットした場合は、サプライズロー

コマンド表

必殺技

ベノムストライク ↓↓↓+K

ダブルストライク ↓↓↓↓+K

トラップショット ←↓↓+K

サプライズローズ →↓↓+K

トルネードキック →↓↓↓+K

トルネードキック →↓↓↓+K

トルネードキック →↓↓↓+K

トルネードキック →↓↓↓+K

トルネードキック →↓↓↓+K

トルネードキック →↓↓↓+K

トルネードキック →↓↓↓+K

トルネードキック →↓↓↓+K

トルネードキック →↓↓↓+K

トルネードキック →↓↓↓+K

トルネードキック →↓↓↓+K

トルネードキック →↓↓↓+K

トルネードキック →↓↓↓+K

ズ、サイレントフラッシュで追撃可能。

●サプライズローズ

膝蹴りを出しつつ跳び上がり、下降中に触れた相手を蹴りまくる技。弱と強、共に攻撃判定の発生は同じ。弱は鋭く、強はゆるやかに下降し、弱より強のほうが威力が高い。強パンチ投げ、しゃがみ強キック、トラップショットヒット後の追撃技として使つていこう。

●トルネードキック

弱と強の違いは威力と移動距離。強のほうが威力が高く、移動距離も長い。小さく跳び上がった攻撃するため、地を這う飛び道具や下段の足払いなどをかわしつつ攻撃できるが、密着してガードされた場合、発生の早い技での反撃を受けてしまう（終り際をあてるように使えば若干不利だが反撃は不可）。弱攻撃キャンセルから連続技にすることができ、しゃがみ状態の相手には1段目が空振りしてしまふ点には注意しなければならない。

●イリュージョンダンス

攻撃判定の発生が遅く、Lv3以外は連続技に組み込むことができない。全レベル、近距離でガードされた場合は反撃確定だが、終り際を当てるように使つと反撃を受けない。突進中は宙に浮いているため、地を這う飛び道具や下段の足払いなどをかわしつつ攻撃できる。どのレベルも攻撃判定が発生する前に無敵時間がきれるので割り込みやリバーサルには不向き。

●サイレントフラッシュ

全レベル、暗転を見てからガードすることができない。Lv1から攻撃判定がでるまで無敵時間が持続しているの割り込みやリバーサルに使うことができる。また、弱攻撃キャンセルから連続技になり、強パンチ投げ、トルネードキック、トラップショット、しゃがみ強キック、\十強キックヒット後の追撃技として重宝する。

キング

攻略／ヒメ本条



サイレントフラッシュはレベル1から高性能。メリメリ使おう

山崎竜二



攻略／I-LPケンちゃん

技概要

●蛇使い。

上段は先読み対空技。中段は遠距離でのジャンプ防止。下段は強攻撃からの連続技専用とその程度覚えておけば問題ない。いずれもボタン押しっぱなしにすることによって待機状態にできる。待機状態で強キックボタンを押せば解除できるが、挑発してしまつためあまり意味はない。

●裁きの匕首。

威力の高い強攻撃からの連続技専用必殺技。弱は1段、強は2段になっていて、強のみヒット後ダウンさせることができる。弱強共にガードされてもスキがないので、強攻撃から決め打ちで出している構わないだろう。

●サドマゾ。

地面すれすれの下段技以外を取ることができる当て身技。当て身で取った後の反撃が打撃なので、多段の攻撃に潰されてしまうことが多い。出っ放しのジャンプ攻撃など、確



連続技のお共に裁きの匕首を。かなりダメージが取れます

認してから確実に反撃できる技に対して使っていきたい。倍返し。

飛び道具を跳ね返すことができる必殺技。多段の飛び道具はキャッチできないので注意しておこう。

●毒手。
強攻撃から連続技に組み込める。



ギロチンはほぼ対空専用といっていでしょう

●ドリル。
連打数によって4段階威力と演出が変化するコマンド投げ系超必殺技。LV1から暗転を確認してジャンプで回避できないので非常に高性能。レベルが上がるにつれて、無敵時間と強制停止時間が長くなる。空振りモーションがかなり短いので、ジャンプで回避されてもしゃがみ強パンチで落とせる場合がある。



このモーション中に連打してダメージアップをはかろう

技概要

●ジャイアントボム

レディーの掛け声でかまえる「レディー」の部分が無敵時間となっている。ヒットした場合、相手が浮き、ファイアーブレスでのみ、追い打ちが可能。

問題の技後の硬直だが、とにかくすごいひとことにつける。もはや反撃確定どころのレベルではなし。

●毒霧

弱は発生が早く、連続技に組みこむことができる。強は発生が遅いが、出ている時間は長い。近くで出さないといやがんでいる相手に当てることはできない。キャラによっては当てるのができない。

●スーパードロップキック

ボタンを押している長さによって威力、突進スピードが変わる。空中をかつ飛んでいくので、闇払いを抜けた攻撃、といったことが可能。技後の硬直はすさまじく、ジャイアントボム並みといえる。

●サンダークラッシュボム

弱よりも強の方が若干威力が高い。お楽しみの投げ間合



投げ間合いは意外と狭いサンダークラッシュボム。ただ、投げ失敗モーションは短い

コマンド表

必殺技

ジャイアントボム

←タメ→+P

毒霧

→↓↓↓+P

スーパードロップキック

Kタメで離す

サンダークラッシュボム

レバー1回転+K

コンビネーションボディブロー

←↓↓↓+P

ヘッドバッド

ボディブロー後 ↓↓↓+P

フロントスープレックス

ボディブロー後 ↓↓↓+K

超必殺技

ファイアーブレス

→↓↓↓←↓↓↓+P

デストラクションドロップ

レバー2回転+K

いの方だが、通常投げより多少広い程度。目の覚めるような吸い込み方はしてくれない。

●コンビネーション・ボディブロー
弱の方は移動距離は短く発生が早い。弱攻撃から連続技になる。強は、しゃがみ強パンチからなら連続技になる。

●デストラクションドロップ
投げ間合いのほうだが、LV1はサンダークラッシュボムに比べて、若干間合いが広くなっている程度。LV2はさらに間合いが広くなる。LV3はLV2と間合いが一緒。

●ファイアーブレス
発生が早く、弱攻撃からでも連続技になる。無敵時間もあり、対空として使うことも可能。キャラによってはしゃがんでいると当たらない。飛び道具を消すこともできず。



ぼでぶる。ここから2つの技を出せちゃいます

●ヘッドバッド

ボディブローからの追加入力技。ヒットした相手を大きく浮かせるため、ファイアーブレスで追い打ちが可能。ただし、LV2以降限定。



ファイアーブレスでこんにちは。フ○ーザ様万歳

コマンド表

必殺技

裁きの匕首

→↓↓↓+P

蛇使い

→↓↓↓+P or 弱K タメ可

サドマゾ

←↓↓↓+K

倍返し

→↓↓↓+P

毒手

←↓↓↓+P タメ可

ヤキ入れ

→↓↓↓+K

超必殺技

ギロチン

→↓↓↓+P

ドリル

レバー1回転+P後、

P連打



ライデン

攻略／飲み頃KING

八神庵

攻略／蒼炎闘士のう



技概要

●十弱キック

ヒットしたら若干有利で、ガードされても五分。中段技。ジャンプ中も十弱キック

『KOF』とは違い、しゃがみガードは不可。主に裏回りを狙う技だが、正ガードも狙っているので、使い別けてガードを方向を惑わそう。

●百八式・闇払い
多用はできないが、射距離の長い飛び道具なので牽制技と連携に使っている。

●百式・鬼焼き
無敵時間を利用して対空技として使っていくのが基本。

●百式拾七式・葵花
追加入力で3段まで出せる。3段目は中段技だが、スキが大きいので連続技専用となる。

主に奇襲や連続技に使い、ガードされたらスキの短い1 or 2段目で止め、様子を見よう。ヒットorガードどちらでも、ゲージが溜まるのは1段目のみ。CAPCOM GROOVEの君は覚えておこう。



ゲージが溜まるのは1段目のみ。遠目で肩風を空振りして溜めよう

●式百拾貳式・琴月 陰

密着から連続技(単発の通常攻撃から)に組みこめる。一応、ダウンを奪ったあとor闇払いを先行させてからの移動手段としても使える。ガードクラッシュ値は高いが、ガードされると反撃確定の技。

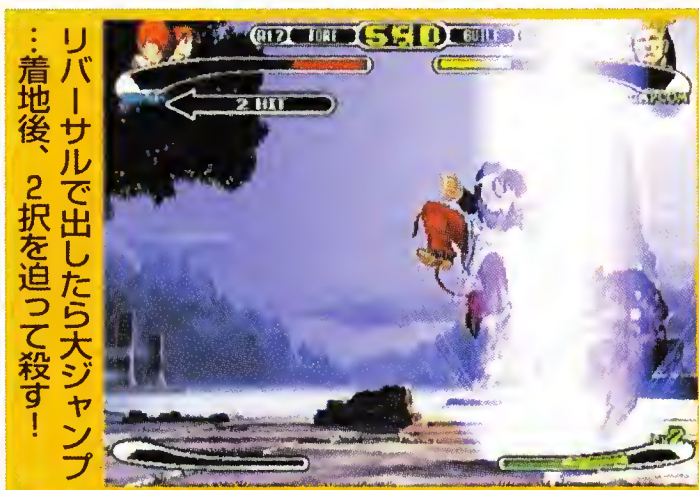
●屑風

地上の相手をガード不能にするコマンド投げ。間合いは狭いが、成立後は追撃が可能。

●裏百八式・八酒杯
攻撃判定はそれぞれの火柱にあるが、火柱がヒットしたら、相手の制御不能状態を解除(追撃)しないかぎり、後続の火柱の判定は無効となる。ヒット後の追撃は連続した攻撃(連続技)でないと相手の制御不能状態は解除され、追撃はガード(終了)されてしまう。注意が必要!

●禁千式百拾貳式・八稚女
ガード後に間合いが離れてしまふような必殺技にもLv1(ブランカのローリンググアタック、本田のスーパー頭突き)にはLv2以上から反撃技として活用できるが、移動距離が短い(開始直後の間合いでヒットするくらい)ので、通常、連続技or対空技として使う。

●Lv2〜3に至ってはガードさせれば大幅に有利なので、飛び道具感覚で撃っている。特にSNK GROOVEではLv3の無敵時間を利用して、起き上がりリバーサルで出ていくこともできる。八酒杯をガードさせたら大ジャンプして、着地後に昇りジャンプ弱パンチ(中段)、しゃがみ弱キック(下段)で素早く2択を仕掛けよう。成功すれば後続の八酒杯がもれなくヒットし、追撃が可能だ。仮に相打ちになってダウンさせられても追撃が間に合うぞ。



リバーサルを出したら大ジャンプ...着地後、2択を迫って殺す!

コマンド表

必殺技

百式・鬼焼き →↓↓↓+P

百式拾七式・葵花 ↓↓↓↓+P

3回まで連続入力可

式百拾貳式・琴月 陰 ↓↓↓↓+K

超必殺技

裏百八式・八酒杯 ↓↓↓↓+P

禁千式百拾貳式・八稚女 ↓↓↓↓+P

技概要

●ネイルボム。通常技からキャンセルで出しても掴むことができないのが難点。



これがネイルボムよ。投げ間合いは、しっかり覚えておいてね

●ゴアフェスト。威力的にはネイルボムとは変わらない。弱と強の違いは、強で出すと相手をひきずったあと上に放り投げる高さが違うところだ。



根元に攻撃判定がないので近距離では使えなくてよ

●ディーサイド。使い所としては連続技の締めにもついたり、相手との距離が中々遠距離にいたときにしたりする。根元に攻撃判定がないため近

コマンド表

必殺技

ネイルボム →↓↓↓+P

ゴアフェスト ↓↓↓↓+P

ディーサイド →↓↓↓+K

アウトレイジ ↓↓↓+K

レイヴナス 空中で↓↓↓+K

トランキュリティー →↓↓+K

超必殺技

ウィザリングサーフェス ↓↓↓↓+P

ネガティブゲイン ↓↓↓↓+K

距離で出しても相手にヒットさせることができない。

●アウトレイジ。弱と強の違いは弱はその場で、強は踏み込んでから蹴りを出す。強はヒット数が増える。相手との距離が至近だと通常技からキャンセルをかけて連続技になる、など。

●レイヴナス。この技を出して着地したあとすぐに行動がとれないのが難点。

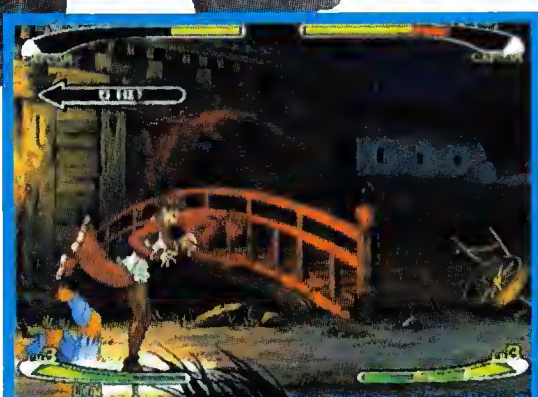
●トランキュリティー。先読みで出せば対空技としても活用できる。また、この技の他の利用法があり、強ゴアフェストを相手に食らわす上に放り投げるが、その時に必殺技キャンセルとして入力するとトランキュリティーを入れることができる。強ゴアフェストからトランキュリティーを入力するとき遅すぎても入らないのでキャンセルポイントをしっかり把握しておこう。

●ウィザリングサーフェス。空中にいる相手は掴むことができない、地上にいる相手のみ掴むことができる。技を出すレベルによって移動距離が変わり、ヒット数も変化する。どのレベルで出しても共通の部分は暗転後、相手に跳びかかっていくときは無敵時間が存在しないのでジャンプキックなどで反撃を受ける。使い所としては相手が飛び道具を持っている場合、それを跳び越えるような感じで出せるといい。相手との距離に合わせたいLVで出せたら理想的。

●ネガティブゲイン。相手を掴むまでバイスの持つ技で最速の技。技を出して暗転した後では相手は逃げる。こちらが起き上がるのレベルでも利用できる。技を出すレベルが高いほど無敵時間が長い。LV1の状態でも相手は掴みやすい。投げ間合いがそこまで広いわけではないが、相手の連携の間に割りこむことも可能。

バイス

攻略／Kの7年式



ネガティブゲイン。暗転してからは、もう逃がさないんだからあ



ギース・ハワード 攻略/Dead or Alive

技概要

- しゃがみ強パンチ
対空技になる。
- しゃがみ強キック
リーチが長い。相手が技を空振りしたスキに叩きこんだり、弱攻撃からの連続技に使う。スキはかなり大きく、ガードされると危険。
- 遠距離立ち強キック
前方に移動しながらのまわし蹴り。遠間からの接近手段に使える。スキも小さめ。



長い！牽制を兼ねた接近手段として使っていこう

- ジャンプ弱パンチ
攻撃判定が出っぱなし。ジャンプ直後に出そう。
- 烈風拳
地を這う飛び道具。スキは大きく、近距離ではヒット・ガードを問わずに反撃を受ける。遠間での牽制や、通常技キャンセルでかために使えるが、宙に浮く技や無敵時間の長い技で抜けられやすい。
- ダブル烈風拳
足元で2つの烈風拳を合体させて飛ばす技。1回目の烈風拳の部分にも攻撃判定がある。

コマンド表

必殺技	
当て身投げ・上段	↓↑↑↑↑+弱P
当て身投げ・中段	↓↑↑↑↑+強P
当て身投げ・下段	↓↑↑↑↑+弱K
烈風拳	↓↑↑+弱P
ダブル烈風拳	↓↑↑+強P
疾風拳	空中で↓↑↑+P
超必殺技	
レイジングストーム	↓↑↑↑↑+P
デッドリーレイブ	↓↑↑↑↑+弱K・弱P・弱P・弱K・弱K・強P・強P・強K・強K・↓↑↑+強P (LV3&MAX専用)

り、1回目をヒットさせれば2ヒットとなる。また、1回目で相手の飛び道具を相殺しつつ、2回目を飛ばすことも可能。ちなみに、飛ばす弾の性質は烈風拳と同じ。

●当て身投げ・上段：ジャンプ攻撃と打撃必殺技すべてを取ることが出来る。ただし、スーパーコンボor超必殺技は一切取ることができないので、注意してほしい。

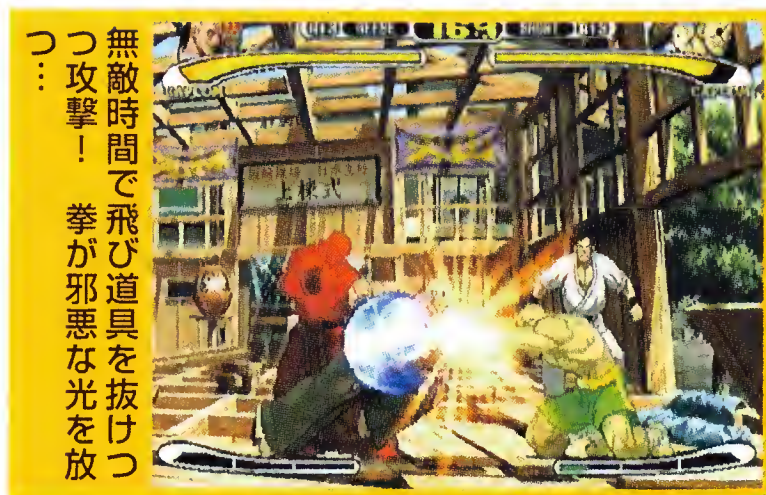
●これら3種の当て身投げはすべてコマンド入力と同時に当て身判定が発生する。

●当て身投げ・中段：相手の地上通常技のうち、立ちガード可能なものを取れる。

●当て身投げ・下段：下段の通常技を取ることが出来る。

●疾風拳：空中からの飛び道具。撃ったあとギースが少し後ろに跳ねる（弱だと跳ね方が低い）。牽制や、相手の対空技をつぶす目的で使う。

●レイジングストーム
気の柱で攻撃する技。Lv1は3ヒット、Lv2は4ヒット、Lv3は5ヒット。
Lv2から無敵時間が存在する。



無敵時間で飛び道具を抜けた攻撃！拳が邪悪な光を放つ！

る。発生もレベルが高いほうが早く、Lv3は暗転後のガードが間に合わない。

地上連続技に組みこむのは難しいので、しゃがみ強キックキャンセルの連続技に使う。Lv2以上を対空やリバーサルで出してもいい。

●デッドリーレイブ
突進しながらの連続攻撃。発生が早く、近距離では暗転してからのガードは間に合わない。連続技にも組みこみやすい。無敵時間も長く、相手の飛び道具を抜いたり、リバーサルで使ってもいい。

1〜5段目および8段目で止めるとスキが小さく、通常技がつながる。また、画面端かつSNKグルーヴならば10段目のあとレイジングストームで拾えるということも覚えておこう。

技概要

- 烈風拳
前方に地を這う飛び道具を放つ。攻撃判定の発生が遅く、近距離強攻撃キャンセルからしか連続技にならない。弱と強の違いは弾速のみ。烈風を放った後の硬直は短めだが、全体の硬直は長めなので多用はできない。中、遠距離からの牽制に使おう。



溜めを上手く利用し、遠距離からの牽制に

コマンド表

必殺技	
烈風拳	↓↑↑+P
カイザーウェイブ	↓↑↑↑↑+P タメ可
ゴッドプレス	↓↑↑↑↑+P
ダークバリアー	↓↑↑↑↑+K
ジェノサイドカッター	↓↑↑+K
超必殺技	
ギガンテックプレッシャー	↓↑↑↑↑+P
ジェノサイド・ヘブン	↓↑↑↑↑+K

- ゴッドプレス
前方に猛突進して相手をキヤッチ、その後、画面端まで引きずって存在不明の壁にたたきつける豪快な技。豪快なだけにガードされた時のスキは特大だ。弱と強の違いは突進スピードと移動距離。密着状態なら弱攻撃キャンセルから連続技に組み込むことができる。
- ダークバリアー
目の前に緑色の壁を張る技。弱と強の違いはなく、ガードさせれば若干有利になるものの、横への攻撃判定があまりに狭いので使いにくい。攻撃判定が出てしまえば通常飛び道具を反射させることができる（スーパーコンボor超必殺技は不可）。
- ジェノサイドカッター
足で大きな弧を描きながら上昇する技。一見、対空技に使えるように見えるが、無敵時間は一切なく使いにくい（弧を描く足のみ無敵）。横への攻撃判定が大きいので弱攻撃

から牽制。



レベルが上がれば遠距離からの牽制飛び道具もこの通り

- ジェノサイド・ヘブン
カカト落とし、ミドルキック、ジェノサイドカッターと連続して繰り出す技。全レベル、攻撃判定が発生するまで無敵時間を持続しており、暗転を見てからガードすることができない。弱攻撃キャンセルから連続技に組み込むことができる。Lv2のみ、吹き飛んだ相手への追撃性能がある。

ルガル

攻略/ヒデ本条



間を持続しており、暗転を見てからガードすることができない。弱攻撃キャンセルから連続技に組み込むことができる。Lv2のみ、吹き飛んだ相手への追撃性能がある。

リュウ



技概要

●レバー・十弱パンチ

中段判定の打撃技。発生が遅いので見切られやすいが、十分相手のガードを揺さぶれる。相手の起き上がりやジャンプ攻撃の後に使っていくと効果的だ。

●レバー・十弱キック

少し前にジャンプしながら蹴るので、一部の下段攻撃や地を這う飛び道具をかわすことができる。高性能な移動手段として利用できるぞ。



このレバー・十強キックでペースを握るのが対人戦の鍵になる

●レバー・十強キック

中攻撃扱いの技。攻撃の発生が速いので、しゃがみ弱キックから目押しでつなげられる。さらにリーチが長いので牽制技の差し合いでも活躍してくれる。

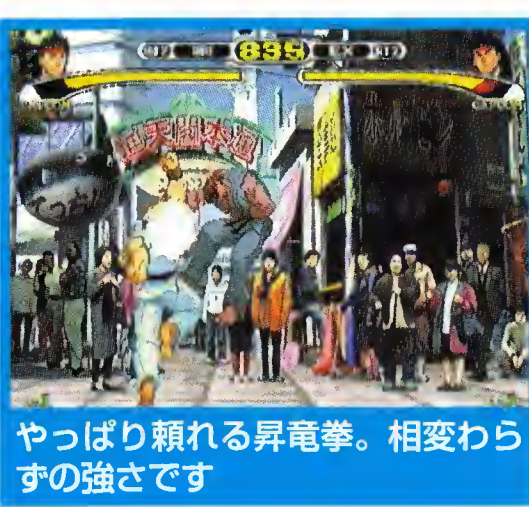
●波動拳

飛び道具系必殺技。強の方が弾速が速く硬直がわずかに長い。近い距離でなら弱攻撃から連続技に組みこむことができる。しかし、硬直が長いのでヒットしても一部の技で

反撃を受けてしまう。

●灼熱波動拳

ヒット時、相手を炎で燃やす紅の波動拳。波動拳との違いは、至近距離でヒットさせると相手をダウンさせることができるという点。発生は波動拳と同じく速いので、近い間合いなら弱攻撃から連続技にできる。



やっぱり頼れる昇竜拳。相変わらずの強さです

●昇竜拳

無敵時間の長い対空系必殺技。相手の跳びこみに対して引きつけて出せば、まず負けることはないだろう。弱強共に無敵時間は変わらないので、スキの少ない弱をメインに使っていく。

●竜巻旋風脚

回転しながら低空を移動する

コマンド表

必殺技

波動拳	↓↘→+P
灼熱波動拳	↓↘→+P
昇竜拳	↓↘→+P
竜巻旋風脚 (空中可)	↓↘↙+K

スーパーコンボ

真空波動拳	↓↘→↘↘+P
真空竜巻旋風脚	↓↘↙↘↘+K
真・昇竜拳 (LV3&MAX専用)	↓↘→↘↘+K

技概要

●波動拳

飛び道具。弾速は弱が遅く強が速い。連続技や連係の締め、中々遠距離からの牽制などに使っていくといい。スキは大きいので牽制に使う際はフェイントなどを混ぜながら撃っていく。

●昇竜拳

無敵時間が攻撃判定発生後まで続いているので対空、割りこみ、起き上がりなどで活躍してくれる。主に使つのは無敵時間が長く、スキの小さい弱がいいだろう。



連続技や対空など、とにかく弱昇竜拳ヒット時には…



昇竜裂破で追撃可能。ダメージ効率はLv1がいい

●竜巻旋風脚

移動距離は弱が短く、強が長い。発生が早いので弱攻撃

コマンド表

必殺技

波動拳	↓↘→+P
昇竜拳	↓↘→+P
竜巻旋風脚 (空中可)	↓↘↙+K
龍閃脚	↓↘↙+K
前方転身	↓↘↙+P

スーパーコンボ

昇竜裂破	↓↘→↘↘+P
神龍拳	↓↘→↘↘+K
疾風迅雷脚 (LV3&MAX専用)	↓↘↙↘↘+K

だろう。

●昇竜裂破

連続技で頼りになるスーパーコンボ。
Lv1: 弱攻撃からの連続技や弱昇竜拳後の追撃に使っていくといい。
Lv2&3: 地上技からの連続技に使えるのだが、強制停止時間があるため弱攻撃からノーキャンセルでも決めることができる。もちろん近い位置なら、暗転を見てからではガード不能になっている。また、無敵時間も攻撃判定発生後まで続いているので割りこみにも使っていくのだ。

●龍閃脚

移動距離は弱が短く強が長い。発生が遅く連続技に組みこんでいけないが、ガードされても1フレーム不利なだけなので、当ててしまえば反撃を受けることはまずない。奇襲や連係に使っていくといい。

●前方転身

裏まわり気味の跳びこみも落とすことができるが、Lv1は無敵時間が攻撃判定発生前に切れるので信用がおけない。Lv2以上を推奨。

●疾風迅雷脚

この技も暗転を見てからではガードすることが不可能な技。密着付近からヒットさせた場合は昇竜裂破のLv3よりダメージが高いのだが、しゃがみ弱キック×3などからだと、フルヒットしない分ダメージが低くなるので注意。



新技の龍閃脚。奇襲や連係に混ぜていくといいだろう

攻略／修羅騎士 鷹



春麗



攻略／ヒゲ本条

技概要

●百裂脚

目にも止まらぬ早さで蹴りを繰り返す技。ボタンを連打し続けるかぎり攻撃が持続し、連打をやめればすぐ止まる。弱は攻撃判定の発生が早い。蹴りの連打が遅く、強は発生が微妙に遅いかわりに、超高速で蹴りを連打する。弱と強共に相手の起き上がりなどに重ねてすぐ止めた場合、ガード、ヒットに関係なく大幅に有利になる。

●天昇脚

出だしに無敵時間をともらう対空技。攻撃判定発生後まで無敵時間が持続している弱を対空技や相手の連携への割り込みに、発生の早い強を吹き飛ばしている相手への追撃に使っている。

●スピニングバードキック



天昇脚。対空、追撃に幅広く使うことができる

逆立ち状態で回転し、連続して蹴りを繰り返す技。弱と強、共に長い無敵時間を持っているが、攻撃判定発生と同時に無敵時間がきれてしまう。ヒットすればダウンを奪えるものの、攻撃判定の発生があまりにも遅く、最初に出る攻撃判定以外しゃがまれると空振りしてしまうので使えない。

●気功掌

目の前に巨大な気の固まり

共に、強攻撃キャンセルから連続技にすることができる。中、遠距離での牽制に使っている。

技概要

●遠距離立ち強キック

しゃがみ強パンチ。

対空として機能する、上方

向に判定が強いアッパー攻撃。

相手が跳びこんできた時、サ

マーソルトキックのタメが間

に合わない場合は引き付けて

この技を出そう。相打ちが多

いが、落とせるに越したことは

ない。

●ジャンプ弱キック

攻撃判定が着地まで出っ放

しのジャンプ攻撃。裏まわり

能力も高く、非常に使い勝手

のいい攻撃だ。跳びこむ時は

これ一択でOK。

●レバー・（←）十弱キック

レバーを入れた方向により任

意に移動できる跳び蹴り。空

中に浮いているため、一部の

下段技を空振りさせることが

できる。しかし、この技をつ

ぶされた場合は地上食らいに

なってしまう。主に、ソニ



はっきりいって強いソニックブーム。石像もこなごな!

コマンド表

必殺技

ソニックブーム

←タメ→+P

サマーソルトキック

↓タメ↑+K

スーパーコンボ

トータルワイプアウト

←タメ→←→+P

サマーソルトストライク

★タメ★←→+K

ックブームを利用した固めや移動手段として使っていくことになる。

●ソニックブーム

タメ系飛び道具。弱と強の

差は弾速のスピード。他の飛

び道具系必殺技と比べて、異

常に技後の硬直が短い高性能

な必殺技。

密着でガードされても有利

なほどだ。

牽制の能力もさることなが

ら、固めに利用することもで

きる。弱点としてはコマン

ドの関係上連射が利かないこ

と一部の必殺技に下をくぐ

られることだろう。

●サマーソルトキック

無敵時間が長く、対空や割

りこみなどに大活躍してくれ

る。弱は無敵時間は長いが威

力が低い。強はその逆。どち

らにしても、両方とも攻撃判

定発生後まで無敵時間が続い

ているので非常に頼れるぞ。

●トータルワイプアウト

高性能な突進系スーパーコ



サマソッ! 弱ならまず負けることはありません



相手が跳びこんできたらとりあえず...

●気功拳

掌から前方に気の固まりを放つ飛び道具。弱と強の違いは気弾の速度と硬直。弱は気弾の速度が遅く、硬直が短い。強はその逆だが、硬直差は気になるものではない。弱、強

コマンド表

必殺技

百裂脚

K連打

天昇脚

↓タメ↑+K

気功拳

←→←→+P

スピニングバードキック

←タメ→+K

スーパーコンボ

気功掌

↓→↓→↓→+P

千裂脚

←タメ→←→+K

覇山天昇脚

★タメ★←→+K

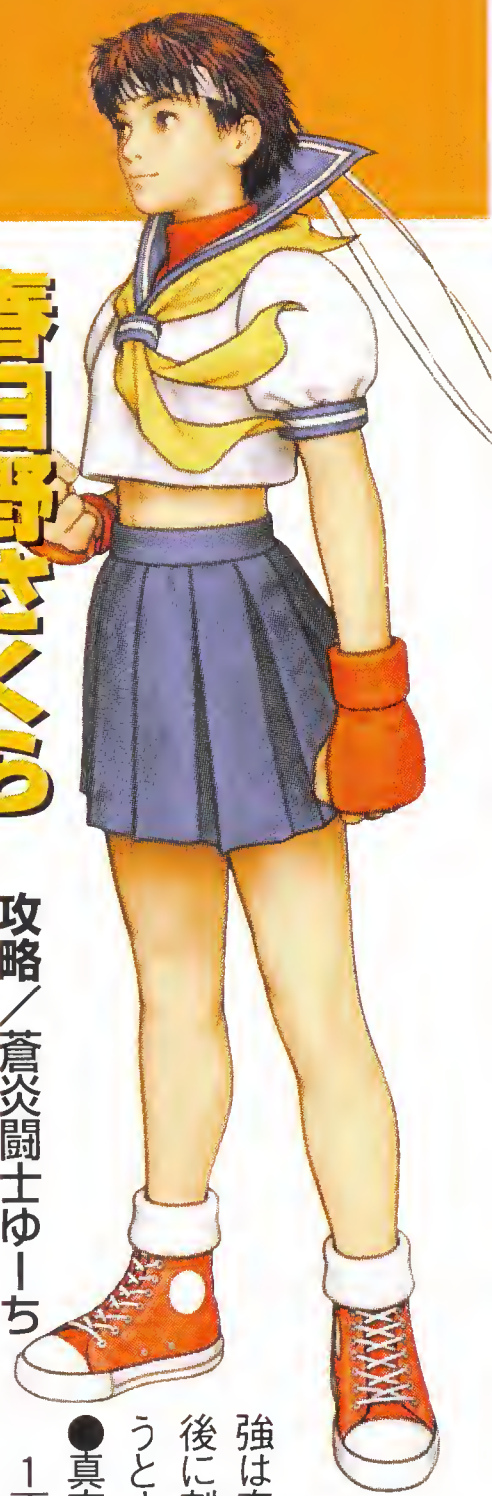
ガイル

攻略／レレケンちゃん



春日野さくら

攻略／蒼炎闘士ゆーち



技概要

●十弱キック

発生は若干遅いが、リーチはそこそこ長い中段技。昇りジャンプ弱パンチの中段と使い分けるといいだろう。

●挑発

指先に攻撃判定がある。ただそれだけ。スキがあるよ♡

●波動拳

飛び道具タイプではない打撃技。相手の飛び道具をかき消すことが可能。弱はガードされても五分なので近距離で牽制＆連携に使っていい。どちらも近間の強パンチから連続技に組みこめる。

●紅桜拳

弱は早めの対空技（無敵がないため）として使い、強は移動距離を利用して連続技に使用しよう。また、強はヒット時に追撃（①ジャンプ強パンチ、②立ち弱パンチ→桜華脚or真空波動拳：Lv2以上、③近距離立ち強キック→真空波動拳：Lv3）が可能だ。弱は空中ヒット時のみ、真空波動拳（Lv3なら地上ヒット時でも可）での追撃が可能。

●桜華脚

打点によっては着地後に連続技を狙える。攻撃判定がそこそこ強いので、出の遅い通常対空なら潰すこともできる。ガードされると後方へ跳ね返るが、スキだらけで反撃確定。強・紅桜拳後の追撃として使うのが最も安定だろう。

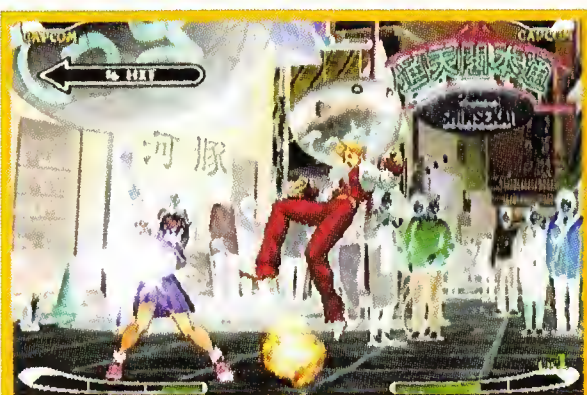
●春風連脚

追加入力技の弱は下段技だが、ヒット時にダウンを奪えない。反面、強は上段技だが、ヒット時にダウンを奪える。春風連脚の下降中をヒットさせれば弱強どちらの追加入力技も連続ヒットする。しかし、通常の連続技を狙うなら基本的には弱・追加入力技が連続ヒットすると覚えておこう。ガードされたらほぼ反撃確定。弱に至ってはヒットしてもリバーサルで反撃を受ける。まあ、中間距離から春風連脚（下降中がヒットすれば強追加技でダウンも奪える。もしくは空振り）→追加技と時折、奇襲気味に使うと効果的だ。

強は春風連脚（ガード）着地後に割り込みor反撃してこようとすると相手に当たりやすい。

●真空波動拳

1画面以上の射程なので純粋な飛び道具と考えてよい。だが、間合いが離れることによつて段数が減少していくので注意！（Lv1は3段、2は4段、3は5段、4は3段、2は3段）無敵時間はほぼ皆無で、出だしを潰されると飛び道具自体が発射されない。だが、地上＆空中連続技（追撃）に組みこめるので使用頻度は高い。



威力はショボイが追撃技としても活躍する真空波動拳だああ〜!!

●春一旋

回転足払い中は全て下段で、フィニッシュのみ上段技。Lv2以上になれば無敵時間が長くなる上に、強制停止のため近間（1段目の足先が当たるくらい）で暗転を見てからのガードが間に合わない。スキは短く、反撃は受けない。

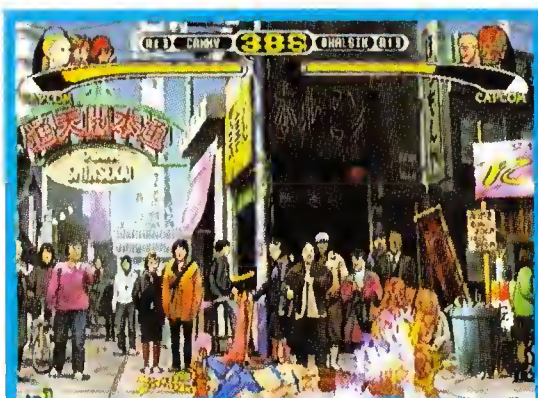
技概要

●スパイラルアロー

連続技＆奇襲に使えるキャラミの生命線的な必殺技だ。発生は同じだが、姿勢の低くなつて移動中は強の方が速い。終り際をガードさせればこちらが有利になるので、移動距離を把握し、間合いに応じて使っていこう。

弱は1段技だが、それ自体にダウン効果（強は2段目）があるので、相手キャラの打撃技と相打ちになつてしまつてもダウンを奪えるぞ。

姿勢の低いモーション中は一部の飛び道具を抜けられる。



螺旋の先端なら反撃は受けない！キリキリ回ってギリギリ当てよう

●キャノンスパイク

弱は攻撃発生と共に無敵時間が消滅し、強は攻撃発生まで無敵時間が持続している。主に対空技として活用できる。アクセルスピナックル跳び上がった状態のとき胴体（無敵）と同じ高さの打撃

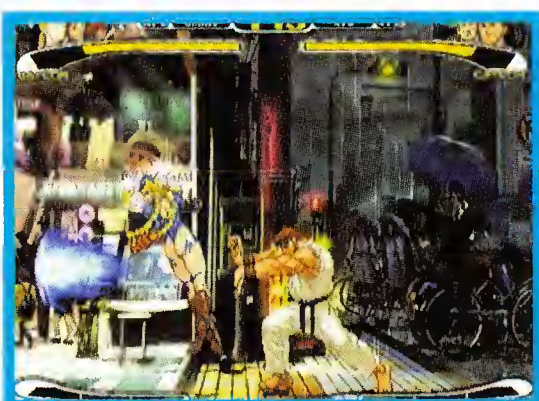
コマンド表

必殺技

スパイラルアロー	↓↑↑↑+K
キャノンスパイク	↑↑↑↑+K
アクセルスピナックル	↑↑↑↑↑+P
フリーガンコンビネーション	↑↑↑↑↑+P
フェイタルレッグツイスター フリーガンコンビネーション後	強P
クロスシザースプレッシャー フリーガンコンビネーション後	空中で強P
レイザーエッジスライサー フリーガンコンビネーション後、入力しない	
スーパーコンボ スピンドライブスマッシャー	↓↑↑↑↑+K

技&飛び道具を抜ける。

2段技でヒット時はダウンを奪え、ガードされてもこちらが先に動けるナイスな一品。



連携が抜けられ、ガードさせればこちらが有利！連携が組めるぞい♡

●フリーガンコンビネーション

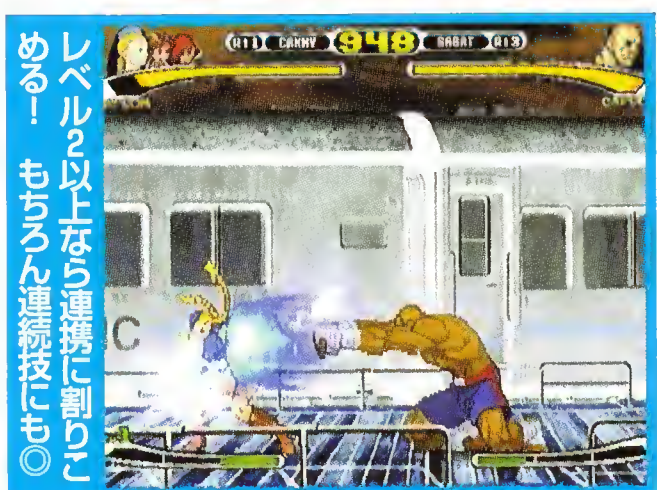
この技自体に攻撃判定はない。後述の追加技を決めてダメージに転化しよう。追加技の空振りモーションが出た場合のみ、何もせずに着地する。

着地後はほとんどスキがないので、すぐに行動が可能だ。弱は高く、短い放物線、強は低く、長い放物線を描く。スピードは強の方が早い。

無敵時間は皆無だが、移動中は攻撃位置の低い打撃技や飛び道具を回避できるぞ。

●フェイタルレッグツイスター

進行方向とは逆へ投げるので、自分が画面端を背負つて

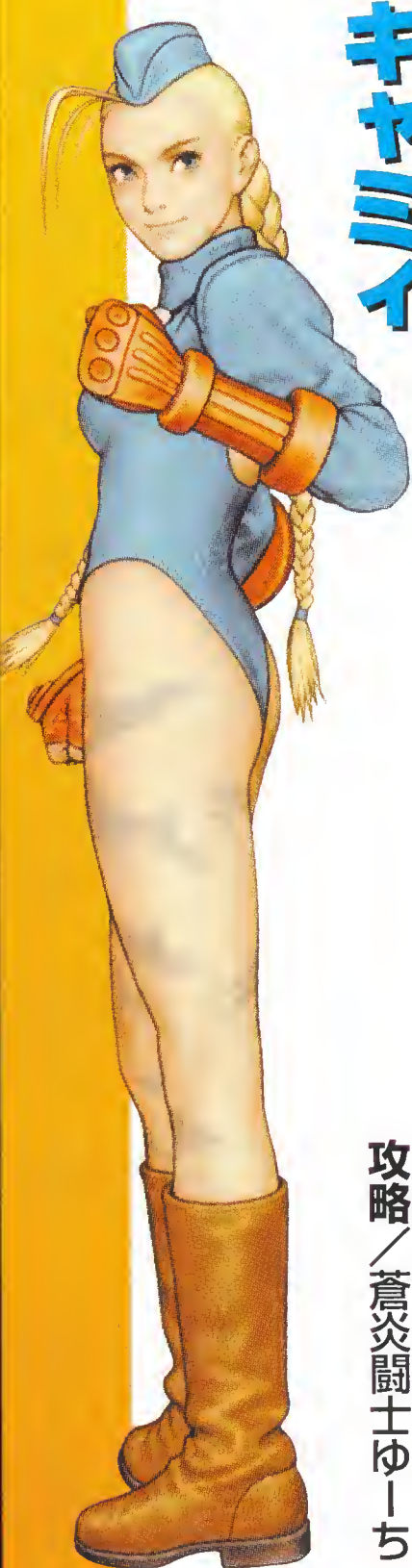


レベル2以上なら連携に割りこめる！もちろん連続技にも◎

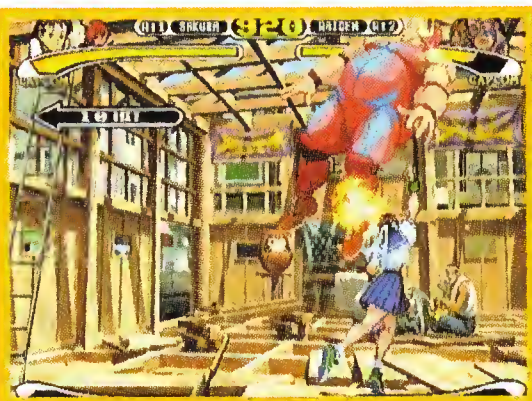
レベルの増加により、無敵時間、移動距離、ヒット数（キャノンスパイクにダウン判定あり）、ダメージ値などがそれぞれ変化（UP）していく。

●スピンドライブスマッシャー
レベルの増加により、無敵時間、移動距離、ヒット数（キャノンスパイクにダウン判定あり）、ダメージ値などがそれぞれ変化（UP）していく。

キャミイ



攻略／蒼炎闘士ゆーち



主戦力でヒット時は様々な追撃が可能な技だああ〜！（叫）

コマンド表

必殺技

波動拳	↓↑↑↑+P
紅桜拳	↑↑↑↑+P
桜華脚	空中で↓↑↑↑+K
春風連脚	↓↑↑↑+K・↓↑↑↑+K

スーパーコンボ

真空波動拳	↓↑↑↑↑+P
春一旋	↓↑↑↑↑+K

エドモンド本田



攻略/L.L.terra

技概要

●ジャンプ中→十強キック
低い打点で出しても当たるうえ、裏まわりを狙いやすい。ジャンプ攻撃で主力な技。

●スーパー頭突き

弱は、無敵時間は長いが発生は遅い。強はその逆。弱は対空や地上戦における反撃技、強は連続技（弱攻撃から）あるいは中間距離での奇襲に使う。注意点を言うと、弱を対空として使う場合、相手の裏回り攻撃を返すことができない。相手との距離によっては使うのを控える必要がある。

基本的に、弱強どちらもガードされると反撃は受けにくい。突進系のLV3（MAX）スーパーコンボ（超必殺技）では反撃されるので注意しよう。



弱技連打で返されやすい。そんなに頭を小突かないでえ

●スーパー百貫落とし

下降中は中段判定なのが特徴。相手とほぼ密着から出すと、裏回りを狙えるのもいい感じ。着地のスキはなく、立ちガードされても反撃は受けないぞ。

●鬼無双

空中の相手に当たると全段ヒットしないので、主に地上戦における反撃技に使っていく。ガードされた場合、どのLVでも反撃は受けない。無敵時間が攻撃判定発生まで続くLV2からが適当だ。LV3（MAX）になるとガードクラッシュ値も高くなるので、削りに使える。

●大銀杏投げ

投げ間合い、ダメージ共に通常投と同じなのだが、投げた後は間合いが離れない。相手の起き上がりを攻めやすい。

●大蛇砕き

非常に破壊力のあるコマンド投げ。間合いは大銀杏投げと同じなのだが、発生はこちらの方が断然早い。



裏回りを狙いやすい。ってか、こんな技食らいたくねえって感じ



かなり減る。ゲージがあれば意地でも決めたいなあ、うひ

技概要

ダルシムの通常技は、レバーを後ろ要素に入れると近距離技が、それ以外の方向に入れると遠距離技が出る。

●近距離立ち弱パンチ、近距離立ち強パンチ、近距離立ち強キック

対空技だが、信頼性はイマイチ。近距離では弱パンチが強パンチ、遠距離では強キックと使い分けよう。

●遠距離立ち強パンチ

距離が遠い時の牽制技。

●遠距離立ち強キック

跳びこみ防止効果がある。

●遠距離しゃがみ弱パンチ、強パンチ

姿勢を低くしてパンチを出す。牽制に使えるほか、相手の飛び道具や牽制技をくぐりつつ攻撃することが可能。

●遠距離しゃがみ弱キック

スライディング。発生が早く、姿勢も極端に低くなる。

●遠距離しゃがみ強キック

これもスライディング。ダウンを奪える代わりにスキが大きいので、離れた間合いから先端を当てる。スーパーコンボでのみキャンセル可。

●近距離しゃがみ強パンチ

発生が早く、硬直が極端に

●ヨガファイア

飛び道具。弾の位置が低いのでくぐられにくい。強攻撃から連続技になる。

●ヨガフレイム

飛び道具扱いの炎を出す。弱は発生が早く、強攻撃から連続技になる。相手に当たるとその時点で技が終了し、ガードされた場合はほとんどスキがない。

●ヨガブラスト

上にヨガフレイムを出す技。弱を先読み対空に使う。

●ヨガテレポート

入力直後から無敵になる移動技。パンチボタンで出すと短い距離を、キックボタンで出すと長い距離を移動する。追いこまれた時の脱出用。

●ヨガストリーム

下段判定の炎を吐く。Lv2以上なら無敵時間も長いのでリバーサルで使える。Lv3を近距離で出せば、暗転後のガードは間に合わない。

●ヨガボルケイノ

斜め上方に炎を吐く。Lv3を対空に使う。しゃがみ強キックからの連続技や、パンチ投げからの追撃（Lv3限定）にも使える。

コマンド表

必殺技

ヨガファイア ↓↓↓+P

ヨガフレイム ↓↓↓↓+P

ヨガブラスト ↓↓↓↓+K

ヨガテレポート（前） ↓↓↓+P同時押し or K同時押し

ヨガテレポート（後） ↓↓↓+P同時押し or K同時押し

スーパーコンボ

ヨガストリーム ↓↓↓↓+P

ヨガボルケイノ ↓↓↓↓+K

●ヨガテレポート

入力直後から無敵になる移動技。パンチボタンで出すと短い距離を、キックボタンで出すと長い距離を移動する。追いこまれた時の脱出用。

●ヨガストリーム

下段判定の炎を吐く。Lv2以上なら無敵時間も長いのでリバーサルで使える。Lv3を近距離で出せば、暗転後のガードは間に合わない。

●ヨガボルケイノ

斜め上方に炎を吐く。Lv3を対空に使う。しゃがみ強キックからの連続技や、パンチ投げからの追撃（Lv3限定）にも使える。



使うならLv3。ゲージはこの技につきこのがよいだろう

コマンド表

必殺技

百裂張り手 P連打

スーパー頭突き ←タメ→+P

スーパー百貫落とし ↓タメ↑+K

大銀杏投げ レバー1回転+P

スーパーコンボ

鬼無双 ←タメ→+P

大蛇砕き (LV3&MAX専用) レバー2回転+P



発生が早く、ガードされても有利。接近戦はこの技を主体に

ダルシム

攻略/DSPたろりん



ザンギエラ

攻略／DSPたるん



技概要

●しゃがみ弱パンチ

連打がきき、スキも小さい。地上での牽制や、投げ技への布石、回り込み対策に。

●立ち強パンチ

リーチが長い。ジャンプ防
止っぽく使える。

●しゃがみ強パンチ

相手の牽制技をつぶすのに
使う。スキは大きい。

●ジャンプ中↓弱キック

攻撃判定が出っぱなし。ジ
ャンプ直後に出そう。

●ダブルラリアット

回転しながら両腕で攻撃す
る。レバーで左右に移動可能
出始めの部分は胴体に、それ
以後は腕に攻撃判定がある。
攻撃判定の位置が高いので、
大型キャラ以外には、しゃが
まれると当たらない。

無敵範囲については、攻撃
発生までは上半身(膝から上
ぐらいまで)が無敵で、攻撃
発生後は頭に食らい判定が生
じる。クイックダブルラリア
ットのほうが高性能なので、
こちらを使う必要はない。

●クイックダブルラリアット
技の終了までの時間が短いダ
ブルラリアット。攻撃判定が
出るまで全身無敵。攻撃発生
と同時に頭に、やや後に足元
に食らい判定が生じる。頭を
攻撃された時以外は、相手の
攻撃に一方的に勝つことが可
能。飛び道具を抜いたり(地

を這うものは無理)、対空技
として使える。しゃがんだま
ま出せることを活かし、引き
付けて出そう。

こちらは、相手がしゃがん
でいても当てられる。



しゃがんだまま引きつけるのが重
要。まず一方的に落とせる

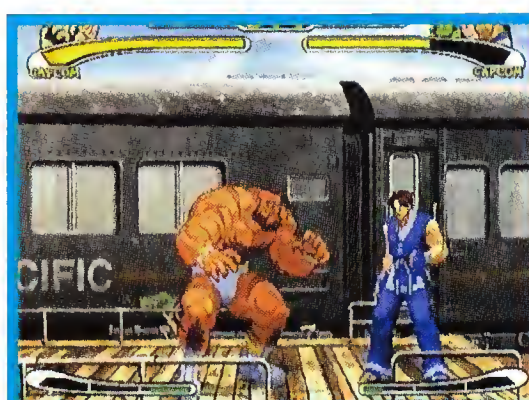
●バニシングフラット

前進しながら掌打で攻撃す
る。飛び道具を消す能力があ
り、超必殺技orスーパーコン
ボの飛び道具も、1発だけな
ら消すことが可能。

●スクリューパールドライバ

投げ技。コマンド成立と同
時に投げが成立する、高性能
な技。弱は投げ間合いが広い
がダメージが小さい。強はダ
メージが大きい。投げ間合
いが狭く、終了後に弱よりも

大きく間合いが離れる。



弱スクリューは、これぐらいの距
離でも吸う。戦慄の間合いだ

●アトミックスーパーレックス

これも入力と同時に成立する
コマンド投げ。スクリューパー
よりも若干間合いが狭いが、威
力は高い。

●フライングパワーボム

移動投げ。移動スピードは
遅いので、通常技キャンセル
で出して奇襲に使う。

●ファイナルアトミックバス
ター

コマンド投げ。投げ間合い
は弱スクリューパールドライ
バーよりも若干広い。暗転ま
でに4フレームかかるものの、
暗転を見てから回避すること
はできない。暗転までの間は
無敵なので、無敵時間のない
技にはつづがれない。

●エリアルロシアンスラム

空中にいる相手をつかむ技。
相手が空中判定にさえなつて
いれば、かなり低い位置でも
つかめる。Lv2以上ならば無
敵時間中に投げの判定が出る
ので、対空技になる。

技概要

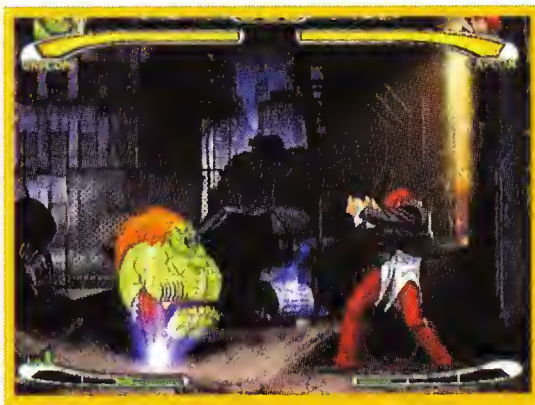
●エレクトリックサンダー

判定は意外と弱く、地上
技で軽くつぶされてしまうば
かりか、跳びこみ攻撃でもあ
つさりつぶされてしまうほど。
飛び道具も消してくれない。

●ローリングアタック

弱は移動スピードが遅く、
画面半分ほどしか転がらない。
そのため、強では連続技にな
っても、弱ではならないとい
うこともある。強はスピード
も速く、1画面分転がつてい
くので、こちらを使っていく
ようにしよう。

ヒットするとダウンさせら
れるが、当たった後に跳ね返
るため、ガードされると突進
系の技や、長いリーチの技を
持つキャラでは反撃確定とな
ってしまう。メインで使って
いける技だけに、反撃をされ
るキャラとそうでないキャラ
との差が非常に大きい。



ローリングアタック。闊払い系の
飛び道具ならこの通りい〜

●バックステップローリング

バックステップした時点では
ればれなので、ガードさせる
ことなく撃ち落とされてしま
うこともしばしば。間合いを
調節すれば、強ならば裏まわ
りを狙うこともできる。ただ
し、ヒットさせてもダウンさ
せられないため、反撃確定と
なってしまう。

コマンド表

必殺技

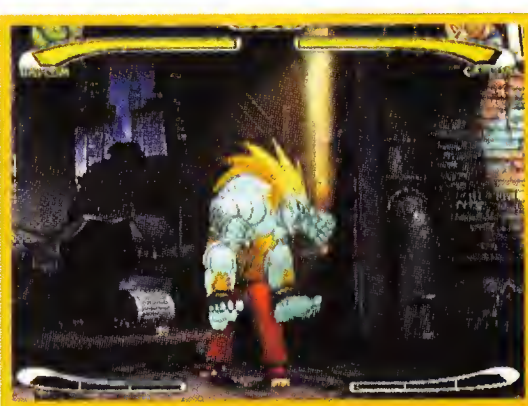
エレクトリックサンダー	P連打
ローリングアタック	←タメ→+P
バックステップローリング	←タメ→+K
バーチカルローリング	↓タメ↑+K
サプライズフォワード	→+KK
サプライズバック	←+KK
スーパーコンボ	
ダイレクトライトニング	←タメ→→+P
シャウトオブアース	★タメ★→→+P連打

●バーチカルローリング

一見、対空になりそうにみ
えるが、判定があまり強くな
く無敵時間があるわけでもな
いので、対空として使ってい
くにはかなり無理がある。

●サプライズフォワード

移動がステップになつてお
り、宙に浮くので、闊払い系
の飛び道具を飛び越すことも
可能。無敵時間がまったくな
いのが痛い、この技で相手
をすり抜けることもできる。



サプライズフォワード。相手をす
り抜けることができるっす

●サプライズバック

こちらは後ろに移動する。
コマンドの性質上、ためなが
らでも後ろに下がるのが大
きい。



対空に使っていけるシャウト
オブアース。連打命

画面端ならば、パンチ投げ
の後の追い打ちにも使ってい
くことができる。浮いたこ
ろを再びシャウトオブアース
で追い打ちすることも可能。

●シャウトオブアース
ボタン連打でヒット数を増
やすことができる。対空とし
て使っていくならば、LV1か
らでも十分使い物になる。

●ダイレクトライトニング

LV1は、突進スピードが遅
く、通常技キャンセルから連
続技にならない。LV2からは
移動距離も長くなり、突進ス
ピードも速くなるので連続技
に組みこむことが可能。

ブランカ

攻略／飲み頃KING





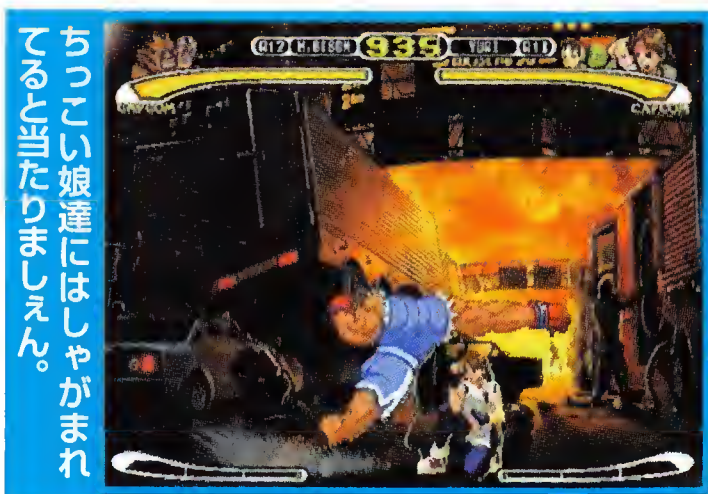
攻略／飲み頃KING

技概要

●ダッシュストリート

強のみ、ヒットさせればダウンを奪うことができる。弱強どちらも技後の硬直が少なく、ガードされてもこちらが有利。

ただし欠点もあり、ダルシム、ブランカ、紅丸、ガイル、バインソン、ザンギエフ、京、ライデン、テリー、ベガ、サガット、山崎、ルガル、ギースを除き、しゃがまれていると空振りしてしまう。



ちっこい娘達にはしゃがまれてると当たり前じゃねえ。

●ダッシュアップパー

地上ヒットの時は相手をダウンさせることができない。しゃがんでいる相手に当てることができましえん。早めに出せば対空として機能する。

●ダッシュグランドストリート

コマンド表

必殺技

ダッシュストリート

←タメ→+P

ダッシュアップパー

←タメ→+K

ダッシュグランドストリート

←タメ→+P

ダッシュグランドアップパー

←タメ→+K

ターンパンチ

PorKタメで離す

バッファローヘッドバット

↓タメ↑+P

スーパーコンボ

クレイジーバッファロー

←タメ→+P

ギガトンブロー

(LV3&MAX専用)

←タメ→+K

し反撃を受けるほどではない。●ダッシュグランドアップパー



ダッシュグランドストリート。下段攻撃です

●クレイジーバッファロー
ダッシュストリートの部分を、キックボタンを押すことによって、ダッシュアップパーに変えることができる。

無敵時間のほうが、LV1は攻撃判定発生前になくなってしまうため、割りこみや起き上がりのリバーサルを狙って出していても相打ちをとられてしまうことが多い。使っていくならば、無敵時間の長いLV2以降を使っていくようにしよう。

ガードされた場合、こちらが若干不利だが、打撃による反撃は受けない。ただ相手にくいこんでしまうこともあるため、その場合は投げで反撃されてしまう可能性もある。あらかじめ投げ抜けを仕込んでおくといいたろ。

●ギガトンブロー

この技はLV3専用。小技ながらも連続技になる。かなり長い無敵時間がある(3段目の発生まで無敵)。



長い無敵時間が素敵なギガトンブロー。こんぶろおお...

技概要

●ローリングクリスタルフラッシュ

ガードされた場合でもこちらが圧倒的に有利。先に動いてしまうのが強い。削り目的で使っていくのもよし。

●スカイハイクロウ

弱は高め、強は低めに徐々に高度を下げつつ跳ね返ってくる。強でも相手にしゃがまれていると当たらずにその上を通過してしまう。ただ、一部の座高の高いキャラ(ザンギエフ、ライデン、サガット、ギース)には高度が低くなつた位置でならば当てることのできる。しかも中段判定。

パンチボタンを押すことによって爪(腕)を伸ばすことが可能。



スカイハイクロウ。でかいおっさんには熱いヒット。愛してるわあ...

●フライングバルセロナアタック

中段判定になっており、ヒットした場合は相手をダウンさせることができる。ガードされても、反撃を受けることはない。

●イズナドロップ

こちらは投げ技。通常投げよりも投げ間合いが広い。空中にいる相手もつか

コマンド表

必殺技

ローリングクリスタルフラッシュ

←タメ→+P

スカイハイクロウ

↓タメ↑+P

フライングバルセロナアタック

←タメ→+K壁でジャンプ後、空中でP

イズナドロップ

↓タメ↑+K壁でジャンプ後、相手の近くで

↓+P

スカーレットテラー

←タメ→+K

バックスラッシュ P同時押し

ショートバックスラッシュ K同時押し

スーパーコンボ

ローリングイズナドロップ

←タメ→+K壁でジャンプ後、相手の近くで

↓+P

スカーレットミラージュ

←タメ→+K

レッドインパクト (LV3&MAX専用)

←タメ→+P

シヤル

壁に張りついた時点で暗転するため、相手にばればれなのが悲しい。こちらも中段判定。

●ローリングイズナドロップ
こちらは投げ技。やはり暗転がばればれなので、対応させやすいのが欠点。

●スカーレットミラージュ
対空として使い物になるのはLV2以降からになる。

●レッドインパクト

無敵時間はやたら長く、出した爪をひっこめるまでが無敵時間となっている。空中の相手もロックできるので、この無敵時間を利用して対空として使っていくこともできる。



スカーレットテラー。早出し重要。ヘソで茶を沸かせ

●バックスラッシュ

回転中は全身無敵。投げられ判定もないのが強い。ただし、技の終りぎわに無敵時間が切れてしまう。

●ショートバックスラッシュ
こちらも、回転の終りぎわに無敵時間が切れるが、バックスラッシュのようにステップをしないので、スキは少ないといっている。

●フライングバルセロナスベ



対空にもなっちゃうレッドインパクト。威力も絶大ですな

攻略／飲み頃KING

バルログ





サガット

攻略/Kaz 78年式

技概要

●タイガーショット。

両手から繰り出される飛び道具。弱と強ではかなり弾速が異なる。打点が高いので相手が跳び込もうとするときになどにヒットしやすい。ただ、相手にしゃがまれると当たらないので、そこだけは気を付けたところだ。



相手にしゃがまれると、当たらないんだよね、これが

●グラントタイガーショット。相手の足元に打ち込むタイガーショット。こちらも弾速がかなり違うので牽制にもってこいの技だ。ただ、手を伸ばしながら放つので攻撃判定の強い技などで潰される可能性もあるので注意しよう。

●タイガーアッパーカット。

サガットのもつ無敵時間のある対空技。弱と強では威力と軌道が違う。横方向への攻撃判定も広い。使い分けるとしたら、弱は相手の連携の割り込み、強は対空に使っていい。

●タイガークラッシュ。相手にむかって跳び膝蹴り

をこまます技。弱攻撃から連続ヒットさせることができる。弱と強では発生時間と軌道が異なる。無敵時間は存在しないが、早出しで出せば対空技として利用できる。もしくは、奇襲としてつかうのもいいだろう。



無敵時間のある対空技、タイガーアッパーカット

●タイガージェノサイド。

相手に跳び膝蹴りで飛び込んでいってタイガーアッパーカットで締めるスーパーコンボ。

CAPCOM GROOVEのLV1、もしくはSNK GROOVEの通常の状態でもエキストラゲージが溜まった状態で出すと、暗転中は無敵時間があるが、技の発生と同時に無敵時間が終わってしまう。

LV2から無敵時間が長くなり、ヒット数も増える。技が発生しても無敵が持続する。



長〜い無敵時間を持っているスーパーコンボ。LV3で使いたい

●タイガーレイド。

数発の蹴りを繰り出して相手に突進する技。

この技はガードされても相手の打撃を受けないスキがない技。ただし、スキがないといっても相手にかなりめりこんでしまうので投げには注意したいので投げ抜けができる準備をしておこう。この技もタイガージェノサイドと同様にLV1もしくはエキストラゲージが溜まった状態で出したときは暗転中は無敵で発生と同時にそれが切れてしまうので気をつけよう。あと、この技は空中からの攻撃にもいい面をもっている。対空としてつかうのではなく、相手の地上での連携の間に割り込む感じで出す方がよい。LVが高くなるにつれて無敵時間が長くなり、ヒット数も増えていく。

コマンド表

必殺技

タイガーショット

↓↑↑↑+P

グラントタイガーショット

↓↑↑↑+K

タイガーアッパーカット

↑↑↑↑+P

タイガークラッシュ

↑↑↑↑+K

スーパーコンボ

タイガージェノサイド

↓↑↑↑↑↑+P

タイガーレイド

↓↑↑↑↑↑+K

技概要

●サイコバニッシュ。スキが非常に小さいため反撃は受けないが、リーチが短いという所が難点。ベガは溜めの必殺技ばかりなので溜めが間に合わない時などの連続技に組み込めば理想的。もし連続技で入れるときは近距離で小技を1発当ててキャンセルで出すようにしよう。2発目からキャンセルで出すとリーチが短いため入らなくなる。



もっとリーチがあれば…。とりあえず連続技に組みこんでいこう

●サイコインパクト。相手に突進していき、ボディブローをかましてからストレートを繰り出す多段技。相手を奇襲するのに役立つだろう。連続技として組み込むことができるが、相手との距離が離れると入らなくなる。ガードされてもスキがほとんどない。相手が3フレーム以下の発生の早い技をもっていないかぎり反撃は受けにくいだろう。

●ダブルニープレス。これも相手に突進しながら攻撃する多段技。見た感じだとスキが

コマンド表

必殺技

サイコバニッシュ

↑↑↑↑+P

サイコインパクト

←タメ→+P

ダブルニープレス

←タメ→+K

ヘッドプレス

↓タメ↑+K

サマーソルトスカルダイバー

↓タメ↑+Pジャンプ後、空中でP

スーパーコンボ

ハートブレイクディスピア

←タメ→↑↑↑+P

ニープレスナイトメア

←タメ→↑↑↑+K

ないように思われるが、ガードされると反撃されることも。弱と強を使い分けるならば、

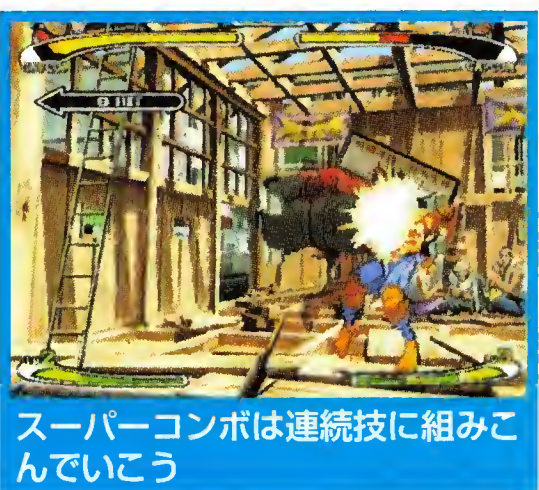


弱なら先端だけをヒットさせるようにしよう。強は連続技専用で

弱は足の先端をヒットさせるようにすればガードされても反撃は受けない。強は弱のように出しても反撃は受けるので連続技専用として使うようにしよう。

●ヘッドプレス。跳び上がった相手を踏み付ける技。

●サマーソルトスカルダイバー。ヘッドプレス後や、この技単体でも出すことができる。跳び上がったとき、空中での動きを自分で動かすことができる。ガードされてもこちらが先に動けるので、そこから攻撃の選択肢が生まれる。これがヒットしたあとは、しゃ



スーパーコンボは連続技に組みこんでいこう

●ニープレスナイトメア。

こちらも突進系のスーパーコンボで連続技に組みこめる。LV3以上で使っていこう。



ベガ

攻略/Kaz 78年式

ネオポケ

インフォメーション

今月も期待の新作「ビックバンプロレス」続報や美少女ゲームファン待望「INFINITY cure.」のキャラクター紹介など盛り沢山の情報でお届けしちゃいます。

©SNK 2000 ©KID 2000 ©DENNOU EIZO
※画面写真はすべて開発中のものです。

ネオポケ
ユーザー
必見情報
ゲーム
コーナー



【優夏】

ああ、それなら問題無し。
前の班の買い置きしてた分が
残ってるから

主人公と同じ大学の3年生。
お酒が大好きな女の子。

「優しいね。」

「……そういうところがそっくりなんだよ」

誠と同じ大学の3年生。今回のゼミの班長。
物事をきっぱりすっきり決められる芯の強い女の子。
外向的な外面で人当たりはとても良い。
運動神経は自称二重丸。
また、絵を描くのが得意。
料理は食べるのも作るのも好きな方だが、
その腕前は……？
とにもかくにも、お酒が大好き。

川島優夏／カワシマ・ユウカ

Height : 160cm

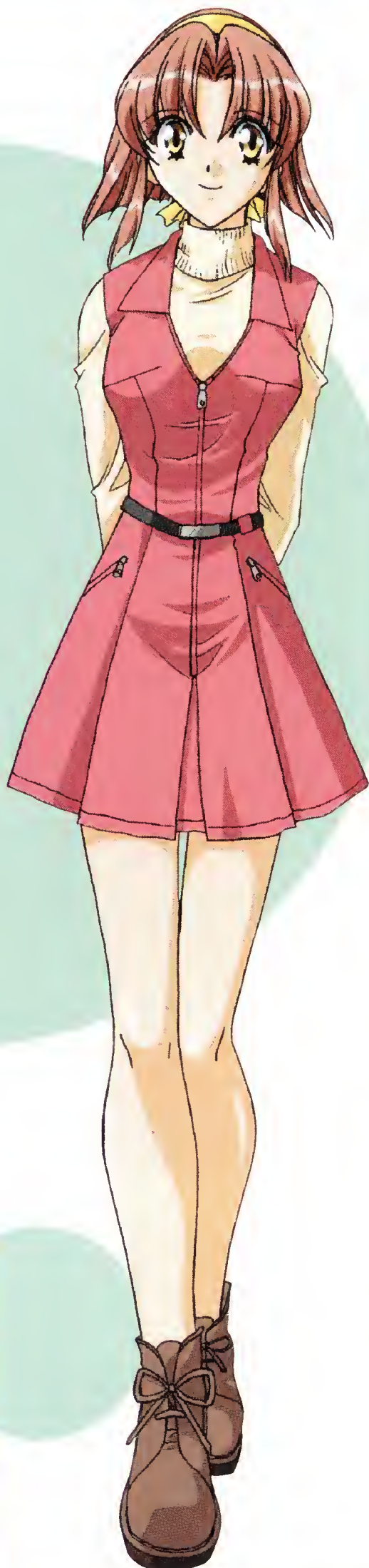
Age : 20才

Birthday : 8月3日

Blood Type : A型

Like : ミニスカート、家族、アルコール

Dislike : 納豆



ネオジオポケットカラー

INFINITY cure.

INFINITY
インフィニティキュア Cure.



美少女ゲームファン待望のアドベンチャーゲームが登場！

『インフィニティ』の完結編が、いつでもどこでも楽しめるネオジオポケットカラー版で登場。今回は気になるヒロインたちのプロフィールを紹介するぞ。

キッド

11月予定

4,800円

恋愛アドベンチャー



【沙紀】
ピ・ザ…です！
もう何時間経ってると
思ってるんですか！？

普段はコンタクトレンズだが
実は眼鏡っ娘という、お嬢様

「いくら人間があがいてみたところで、
自然の美しさには到底及ばないもの」

一流大学に通っているお嬢様。
中学の時、優夏と同じ学校に通っていた。
休みを利用して、誠たちのロッジの隣にある別荘に
遊びに来ている。
わがままでかなりプライドが高く、
やや人間不信な一面が見受けられるが、
本当は心根の優しいナイーブな女の子。
普段はコンタクトを着用しているが、
寝る間際等にはメガネに替える。

朝倉沙紀／アサクラ・サキ

Height : 156cm
Age : 20才
Birthday : 11月7日
Blood Type : AB型
Like : 自然、動物、私
Dislike : 自然を蹂躪するもの、両親



【いづみ】
バエリアと
イタリアンサラダ、
それとパンブキンスープも
つけようかな

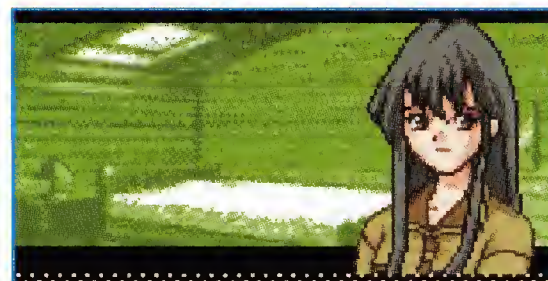
穏和な外見からは想像もつか
ないが、かなりのスピード狂

「恋の岬で想いを告げて、愛の入り江で想いを
とげる」。この辺の古い言い伝えみたいなものよ」

くるみの姉で、島の喫茶店でバイトをしている。
普段から海に慣れ親しんでいるので泳ぎが得意。
妹を溺愛している。
彼女の働く喫茶店は、劇中他のキャラクター達の
溜まり場として利用されることになる。
車の免許を持っているが、穏和な見かけによらず
スピード狂。免許……すでに6回。
普段顔には出さないが、
何やら深刻な悩みを抱えている様子……。

守野いづみ／モリノ・イズミ

Height : 163cm
Age : 22才
Birthday : 3月24日
Blood Type : O型
Like : 探偵、推測、ママチャリ
Dislike : 近所の漁師の源さん（お尻触るから）



【遙】
釣りのやり方、
教わろうと思って……
けど、教えてくれなくて……

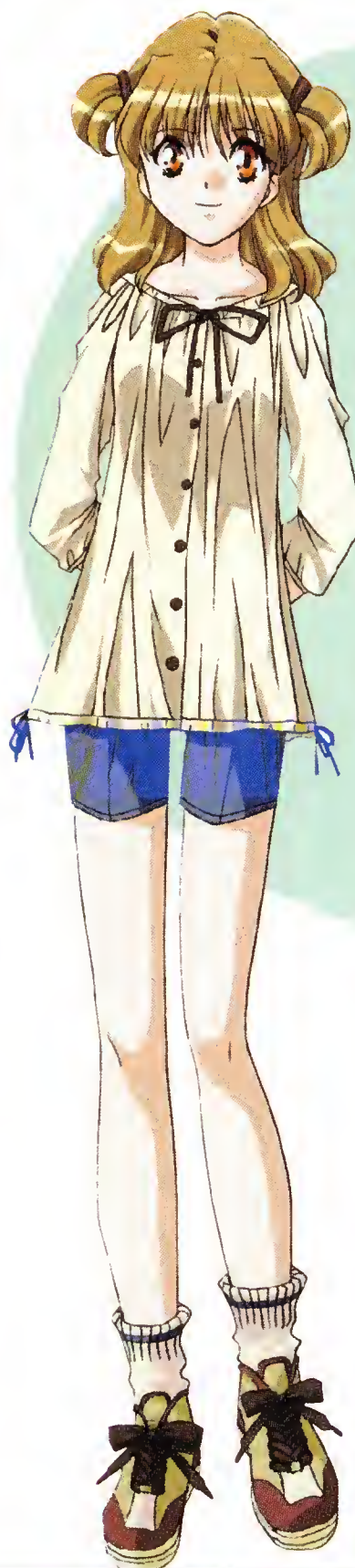
好きなものにフナムシを選ぶ
という不思議な感性の持ち主

「人は、心を持ってるから、奪い合うんでしょう？」

普通であれば大学2年生になるところ、
飛び級して3年になった超・優等生。
誠と同じ班に所属。かなり内向的な性格。無口。
生い立ちが特殊なため、周りから特別な目で見られてい
ることを察している。
ファッションや流行などには鈍臭く、
膝下くらいの中途半端なスカートを着用している。
なぜか誠に対してだけは少しだけ心を許しているような
言動を見せる。

樋口遙／ヒグチ・ハルカ

Height : 157cm
Age : 19才
Birthday : 2月15日
Blood Type : B型
Like : 水、フナムシ、両親
Dislike : タバコ、可哀相な目で私を見る
人、卵、牛乳



【くるみ】
お兄ちゃんがない人は、
お兄ちゃんっぽい人のお兄ちゃんって
呼ぶんだって

いずみの妹。幼く見られるこ
とにコンプレックスを持つ

「……お兄ちゃんの胸は
……あったかいよね？」

いづみの妹。高校3年生だが、
童顔で実年齢よりも幼く見られることが多く、
コンプレックスを感じている。
すべての物事に対して自然体で素直に向き合える
天真爛漫な性格の持ち主。
春休みを利用して姉のところで遊び過ごそうと、
島にやって来ている。
実は見た目よりもしっかり者。折り紙が得意。
誠のことを「お兄ちゃん」と呼ぶ。

守野くるみ／モリノ・クルミ

Height : 152cm
Age : 17才
Birthday : 6月18日
Blood Type : B型
Like : いっぱい！
Dislike : ニンジン、ピーマン、タマネギ

ネオジオポケットカラー

ビッグバンプロレス



本格的アメリカンプロレス
ゲーム、ネオポケに登場！

明るく楽しく激しいアメリカンプロレスを堪能できる、ファン待望の「ビッグバンプロレス」。今回は3種類ある特殊ルールマッチについて詳しく説明するぞ。

SNK

11月予定

3,800円

プロレス

※通信ケーブル対応

ノールールデスマッチ

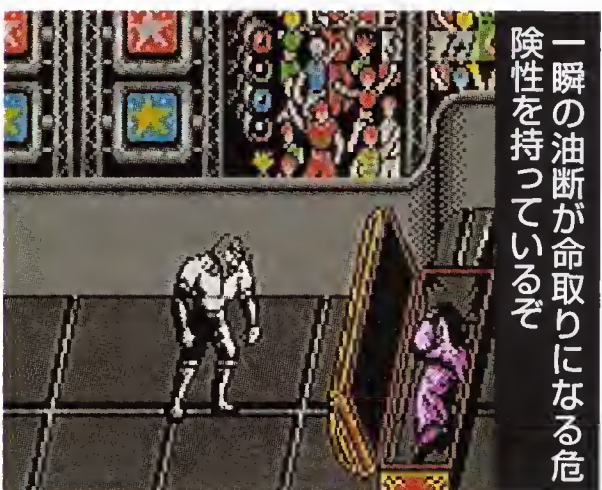
反則攻撃や場外乱闘なんでもありのデスマッチ。場外カウントを取られないので、場合によってはリングの外で決着がつくこともある。逆にいえば負けそうになったからといって場外へエスケープしても意味がないということになるのだ。



なんでもありのラフファイトが展開するノールール戦

棺桶デスマッチ

場外に設置された棺桶の中に相手を放りこめば勝ちとなる試合形式。フォールやギブアップなどでは勝ちにはならない。どんなに優勢に試合を運んでいても棺桶に放りこまれたら即負けになってしまうので非常にゲーム性が高いデスマッチである。



一瞬の油断が命取りになる危険性を持つているぞ

賞金デスマッチ

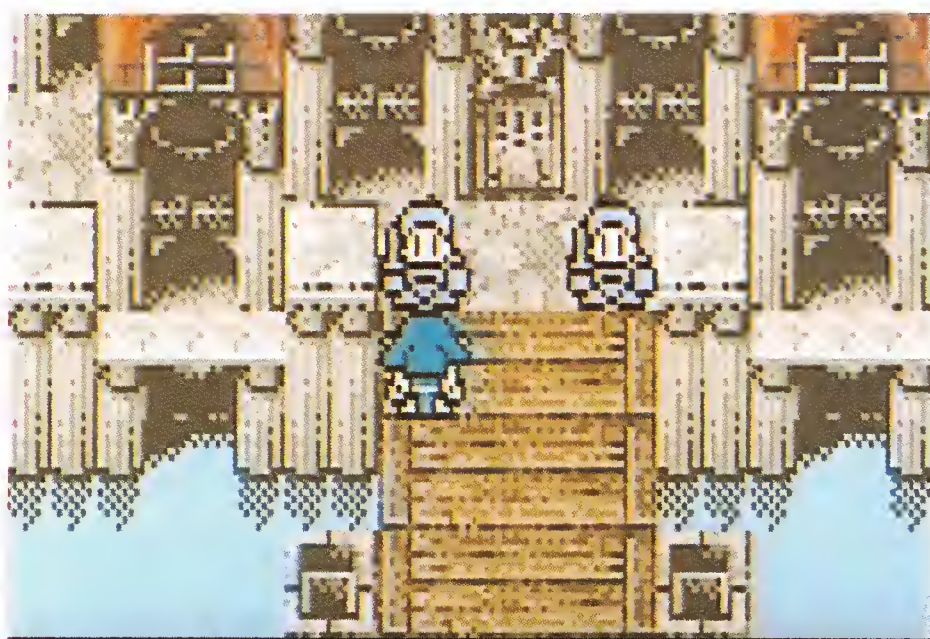
場外に設置されたボールの上に置かれた賞金袋を相手より先に奪えば勝ちとなる。ボールの下で↑+Bと入力すれば登ることができ、相手が下から邪魔してきたらAボタンを連打して蹴落としてやろう。邪魔する方もAボタンを連打で引きずり落とせるぞ。



ボールでの攻防はAボタンの連射が勝利の鍵になる

ネオジオポケットカラー

にげロンパ



ちよつと変わったRPG？
ネオジオポケットに登場

ワークテストのようなくしゃずすね
にゅうじょうを きまがします

人間と魔物が共存する不思議な世界ニゲロンパ。この世界で繰り広げられる冒険ストーリーを描いたRPGがネオジオポケットで登場するぞ。今回はシステム概要についてちょっとだけ説明しよう。

電脳映像製作所

11月予定

3,800円

RPG

※通信ケーブル対応

にげにげシステム

冒険を共にするキャラクターたちは、皆、様々な性格をしている。キャラの性格に合った行動をすれば喜び、逆に性格と合わない行動をさせると機嫌が悪くなって「忍耐」が下がり続けると、時にはパーティーを去ってしまうこと。逆に「忍耐」が上がり上機嫌な仲間がプレゼントをくれたり、やる気を出してパラメータアップしたりもするぞ。



プレイヤーの行動によって仲間との相性に変化する

ワークベース

ワールドワーカー試験に合格すればプレイヤーは自分のワークベース（自分の活動拠点）を持つことができる。ワークベースでは新しい仲間の募集をしたり、仲間を預けたり、いろんなことができ、ワークベースにお金をつぎこめば、設備を増築して、どんどん便利に活用することができるようだ。



ワールドワーカー試験を突破してワークベースをゲットだ

仲間、募集中

「にげロンパ」では共に冒険する仲間を募集することができる。プレイヤーの宣伝方法によって応募してくるキャラクターたちのタイプが変化するぞ。その中から気に入ったキャラを選び、仲間として雇うことができる。また気に入らない場合は、仲間をクビにすることもできるのだ。



いろんなタイプの仲間が用意されているので慎重に選ぼう

THE KING OF FIGHTERS 2000

設定原画集

クーラ・
ダイヤモンド



「アンチK'アーツ」のクーラちゃん。その大人びた表情に似合わず、14歳しかもペロペロキャンディーが好物。なんだかかわいい。

「ミーツスパイク」をだすK'。主人公2年目も、素肌にレザーというイカした格好ですな。毎年夏に登場するのに暑くないのかあ。



K'

包



小さい身体ながらも、サイコパワーを駆使して闘う包くん。この歳でこんなに強いなんて…。とても将来が楽しみだね。

『KOF』初の30代女性キャラクターとして登場したヴァネッサ。趣味が通信販売ってところに、奥様なんだってのを感じちゃうかも。

ヴァネッサ

ジョン・フーン

趣味が香水集めにアイドルの追っかけ、大切な物が遊佐未森のCDという、なんともかんともなキャラ。でもその強さは本物だ。



チャンとチョイを更正させるため、日夜努力しているキムさん。今年こそは彼らを更正させることができるのでしょうか？

キム・カッフアン

椎 拳崇

超能力は戻らなくても、なぜかサイコチームにいるケンスウくん。アテナへの愛のパワーで、来年こそはサイコパワー復活だ。



今年もより一層かわいくなつて帰ってきたアテナちゃん。ショートパンツなナマ足と、お団子頭がむっちゃくちゃかわいいです。



麻宮アテナ

ユリ・サカザキ



「霸王翔吼拳」炸裂！ 今年のユリちゃんも元気いっぱい
でがんばっております。とこ
ろで、ロバートとの仲はどう
なったの？

金持ちで、しかもカッコイイ
だけど関西弁というイカす男
のロバート。今年もその足技
で、ユリちゃんにアタックし
まくりだ（謎）。

ロバート・ガルシア

クラーク

ネスツの野望をくじくため、
今日もがんばってるクラーク
さん。トレードマークのサン
グラスを外してみたいと思っ
てるのは私だけ？



クラークさんといつもなかよ
しな感じのラルフさん。上官
の命令とはいえ、毎年『K O
F』に参戦するのはつらくは
ないのだろうか？

ラルフ



キング

『KOF2000』でも、足技が冴えるわたる「キング」。その美貌と足技で、なみいる強敵をばったばったとなぎ倒す。



厳しい修行の証ともいえる破れた道着を着て虎砲疾風拳をだす「リョウ・サカザキ」。とって見たけど、実は貧乏で破れてるだけだったり…。

リョウ・サカザキ

二階堂紅丸

つつん頭とヘソだしルックが特徴の二階堂紅丸。今年からは自分のチームを得たことによって、より一層がんばっているようにしょつ。

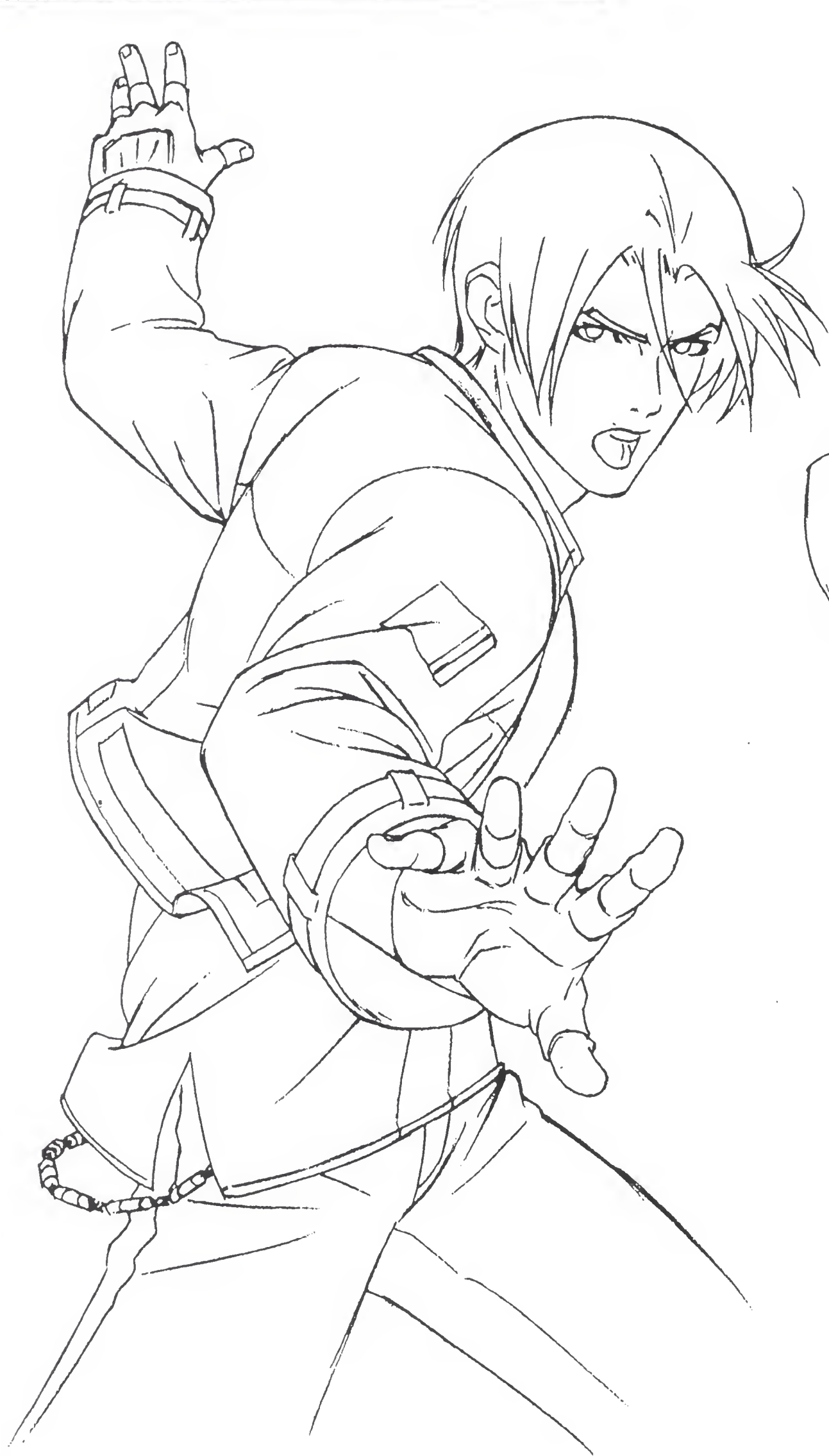


今年もそのダイナマイトなボディに磨きがかかった舞ちゃん。なんだか、横から乳が見えてなんだかとてもムフフな感じが…ぐはっ。



不知火 舞

草薙 京



今年も燃える男、「草薙 京」。
『KOF』そして庵がいるか
ぎり、彼の闘いは永遠に終わ
ることはないでしょう。



京のライバル「八神 庵」。
ライバルというよりただの追
っかけ？ 今年の『KOF』
でも、京とのアツイ闘いが始
まる…。

八神 庵

キング2000衣装



キング



う〜む。クールなキングさん
もかってよくていいけど、3
等身にデフォルメされたキャ
ラクターもこれはこれでかわ
いいね。

基本的には194cmとか。

手は白くローア。

ジャケットは3200に黒いふち有。

くつも白くスリッパ。

キング



きゅっと引き締まった肉体が
かっこいいマリーさん。その
肉体から繰り出される投げ技
からは、誰も逃れることはで
きないのです。

ブルー・マリー

霧島 翔

クリム：翔

クリムシャツ：表

右腕だけ ベルト

ハラミ
2重

手袋の中に リボンを入れて ベルトでしばります。

クリムベルト：

クリムパンツ：

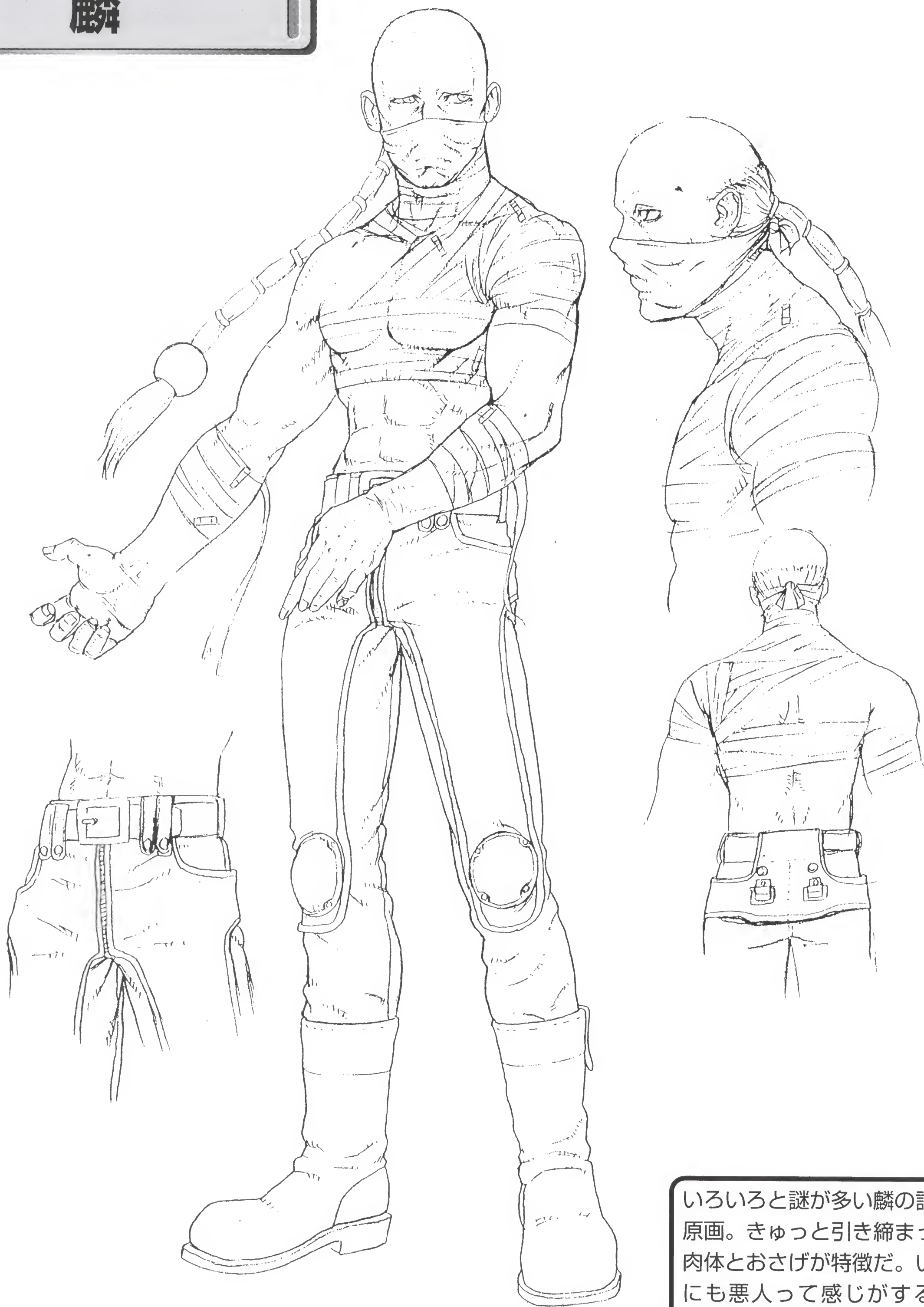
クリムシューズ

ベルトは
3本

ハラミは
ワッシャー

本誌初登場の「霧島 翔」の設定原画。白地の衣装に炎がよく似合ってる。京とはまた別の意味で燃える男なのでしようね。

麟



いろいろと謎が多い麟の設定原画。きゅっと引き締まった肉体とおさがが特徴だ。いかにも悪人って感じがするけど、実際のところは…？

『渡部 薫』99
2000年登場

サイコソルジャーチームED用

設定

年齢 16才
身長/体重 160cm/50kg
BWH 88・58・86

渡部 薫



メガネは、



丸型の細いフレームで、少し大きめです。
あと、かける時は少し下にゆずっています。

後は、おきんごです。

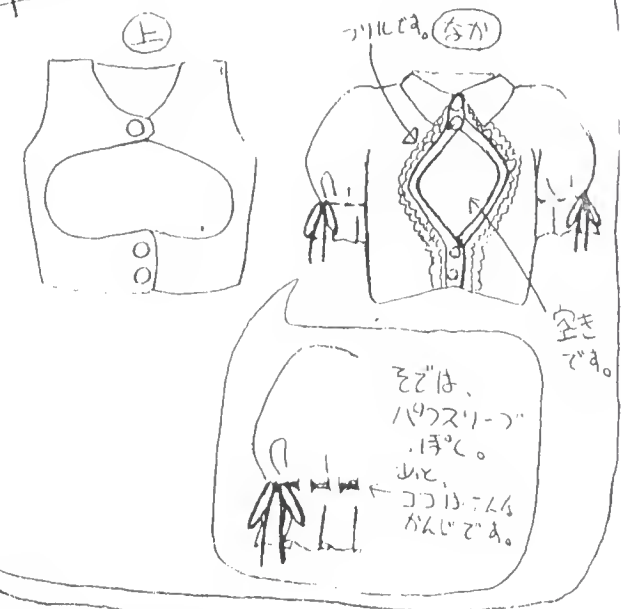


ストッキングはなくて、ニーソックスです。



くみわ

服



ソックスベルト

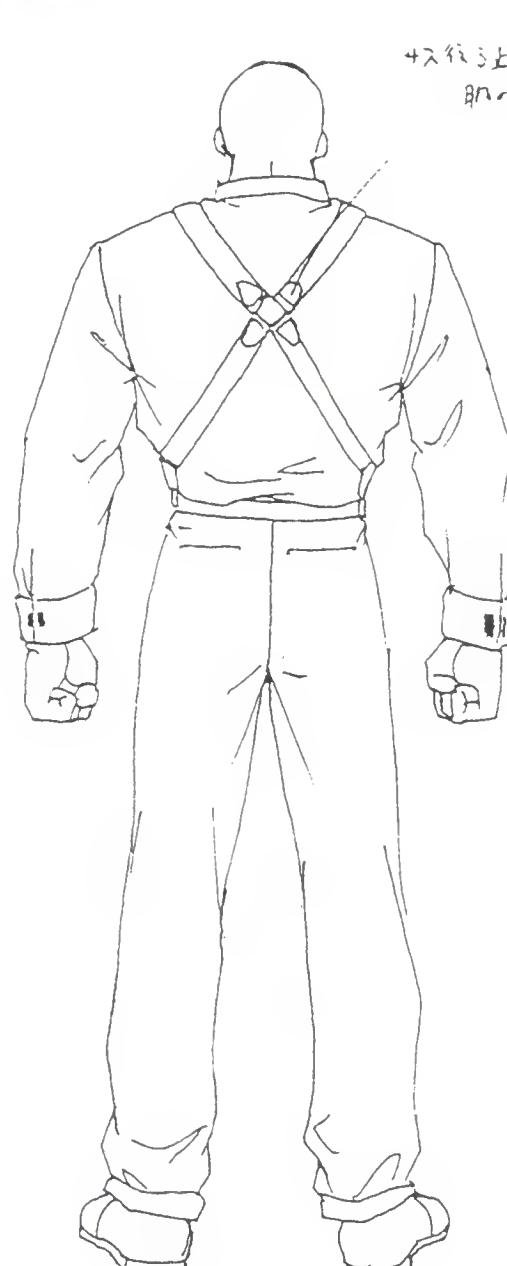


手

しょうこにもなく今年も、んを感じて
いらつぷと思ひます。
しくおねがひします。

包のアナザーストライカー、「渡部 薫」ちゃん。メイドさんっぽい衣装と、胸の谷間がチャームポイントなのです。

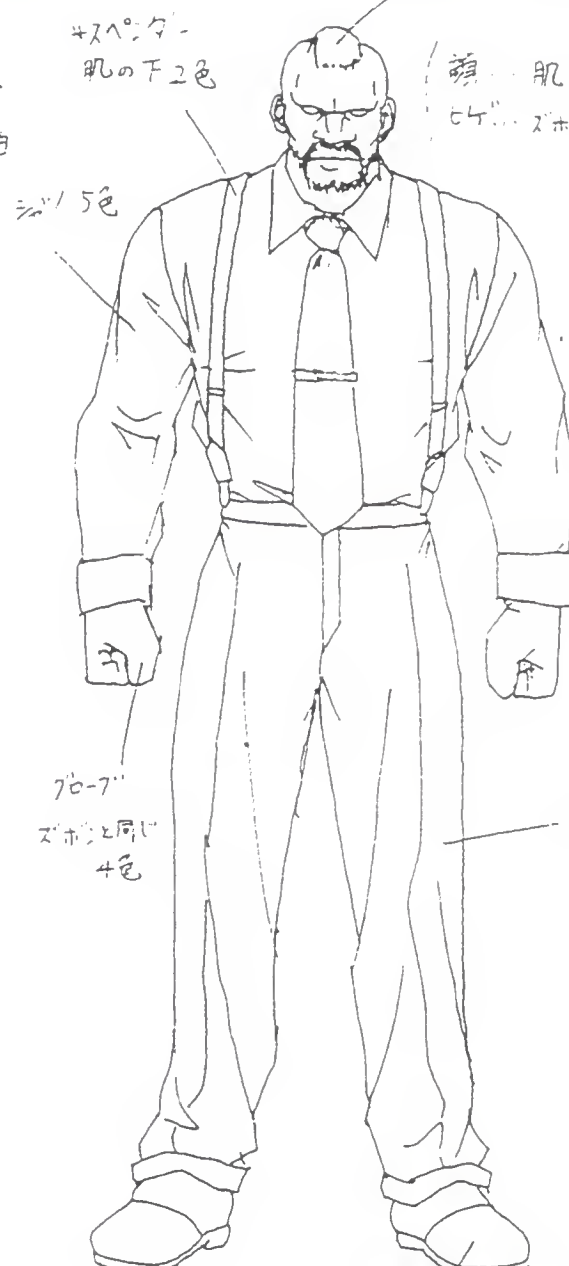
セス



サスバの上め
肌の上ゴ色



ボクン
ズボンカチ



サスバの
肌の下ゴ色

サスバ5色

70-70
ズボンと同じ
4色

サスバ上1~3

サスバ肌1~3
サスバ肌2~4

ズボン 4色

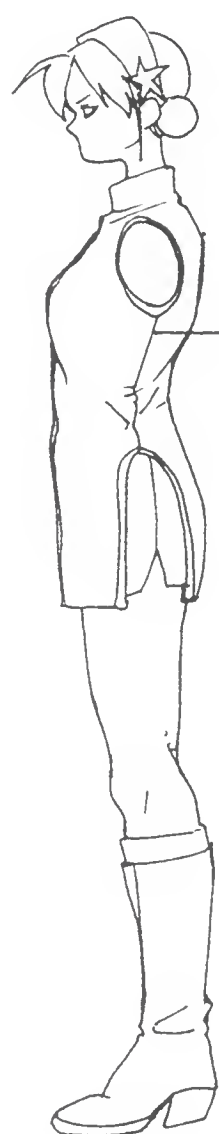
70-70
ズボンの4 + 肌の下2色

クールなオヤジ様な感じがオヤジマニアにはたまらないセス。『KOF2000』では、新キャラクターとしてオヤジパワーを発揮。

麻宮アテナ

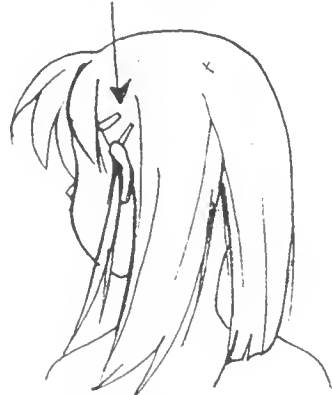
3D

髪形



縫目は横のみ

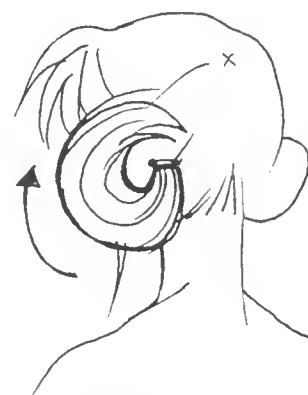
ピンで止めている



耳の前にひと束
残して残りは
後ろで2つに分ける



2つにゴムで
結ぶ



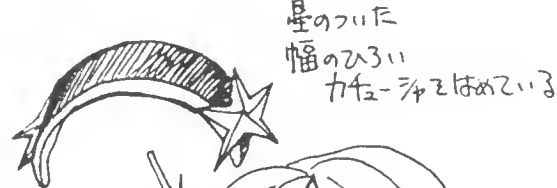
内側へ
折り返す



毛束を
ゴムの中へ
入れる



ヘアピンで
固定



星のついた
幅のひろい
リボンをはめている



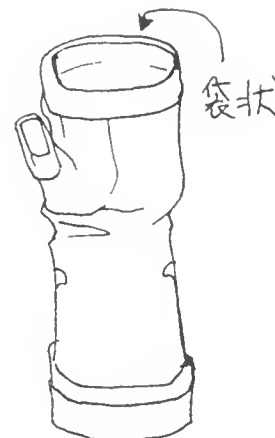
イヤリング
してません

40-71



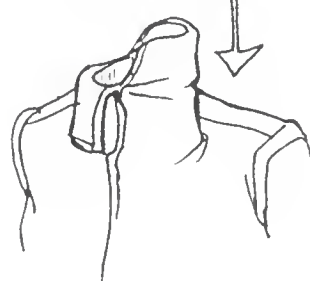
金具の上に
水玉

4刺

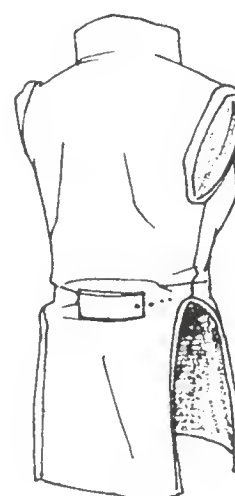


袋状

タテエリを
曲がっている



ジップ-2" →
胸肉



麻宮アテナ '00

正面



背面



アンダー



髪は
今は肩まで
くらいまでの
長さで倒した。

革のブーツ
切り目が
はいていて
ソックスがみえる



① 背中のアクセサリ
金属のプレートに
名前が彫りこまれている



細いチェーンで
布に固定

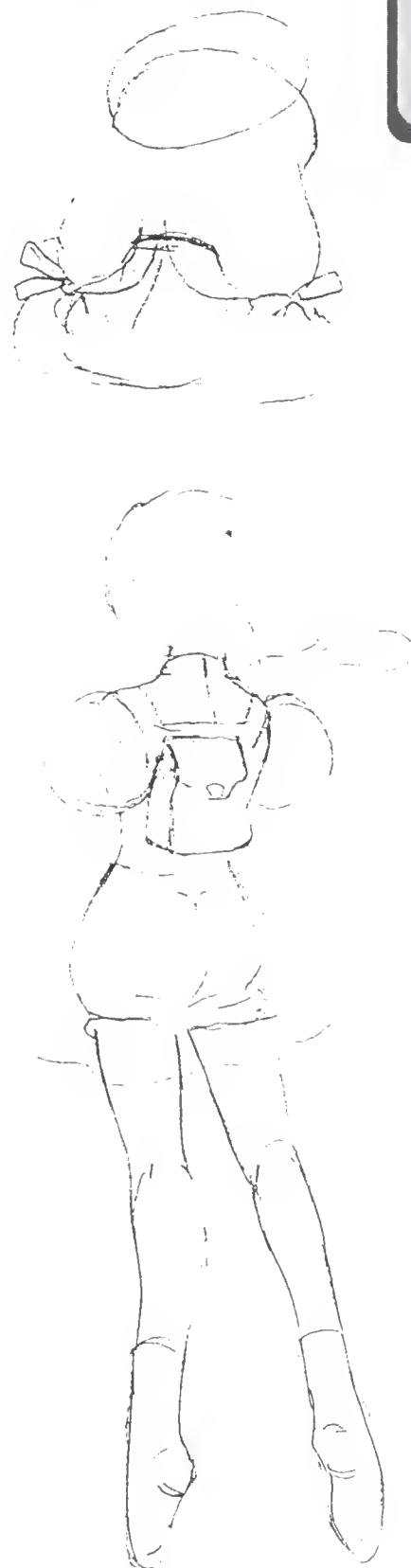
衣装も新しくなって、さらに
かわいさも倍増の麻宮アテナ
ちゃん。ロングヘアや、ボブ
もいいけど、お団子な髪の毛
もらぶりだね。

四条雛子

しじょう ひなこ
女子高生 四条雛子ちゃん

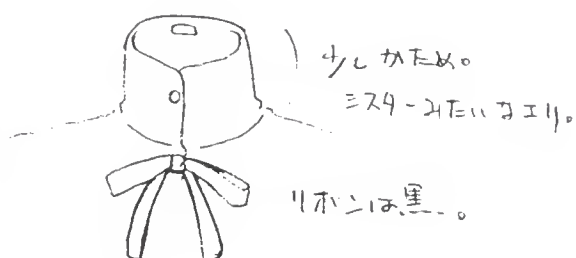
相模も使用。
かみもは ふたつにかけ
黒いリボンで むすんでます。
手首と指に デーゼンが。
ペーのほうしには 校章が あります。
胸に リボン を せめて ます。

とんでもないキャラクター設定で、世の人々に衝撃を与えたもうレスラー「四条雛子」ちゃん。カボチャパンツというのも衝撃的だ。



ブラウスは
ニムカカミ。

ボタンは黒。
袖は
ワニビスクリ
コンバクトです。



少しかため。
ミスリミタエリ。
リボンは黒。



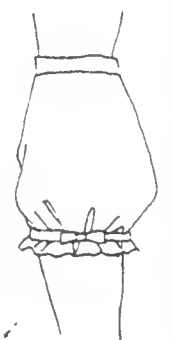
帽子にフイ子
校章ワッペン
ヨビ成か
アサイン
とします。

インナー

ミニスリッパ
着てます。



見えませんが！
おはちハニー。
下のほうから 2つ して ます。
ショーツ上には かく けて ます。



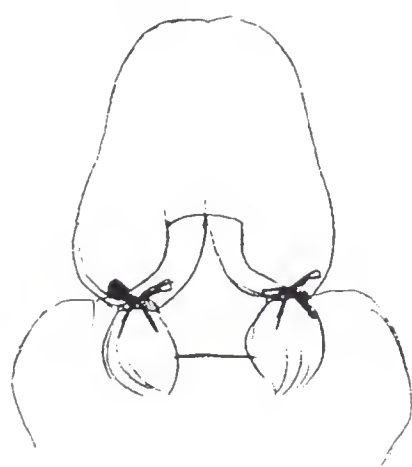
しじょう →
あります。



髪型



152



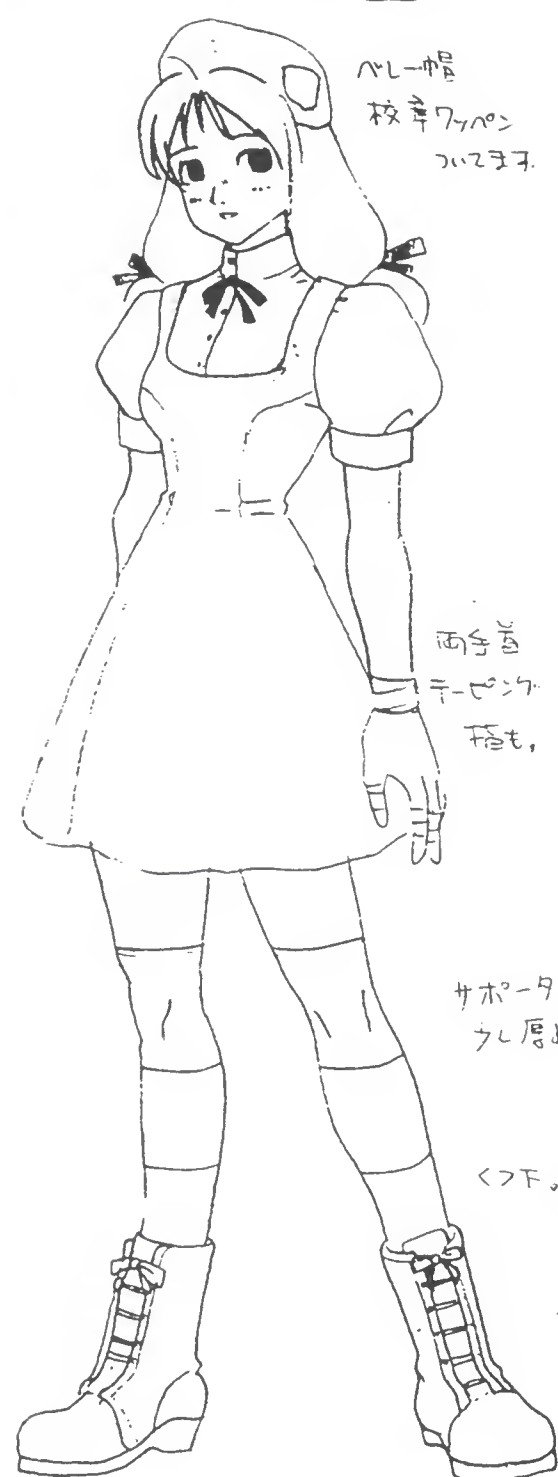
153

リボンは黒

ゆったいと 2つに かけて ます。

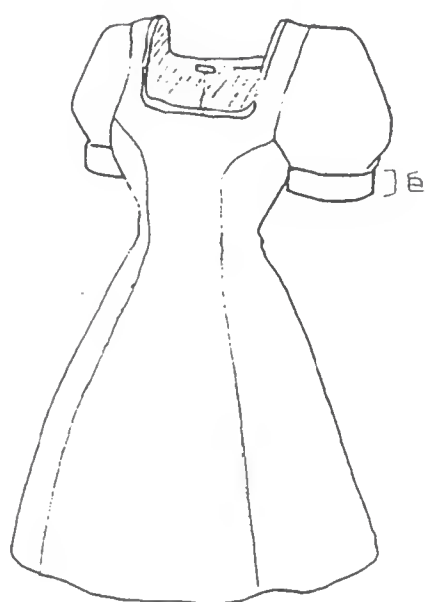
みなこ

まえ



ベレー帽
校章ワッペン
ついてます。

ワンピースは袖つき。
ちゅうちゅん袖のふくらみはマヨ



両手首
テープで
括弧も。

サポーター
うしろの布地です。

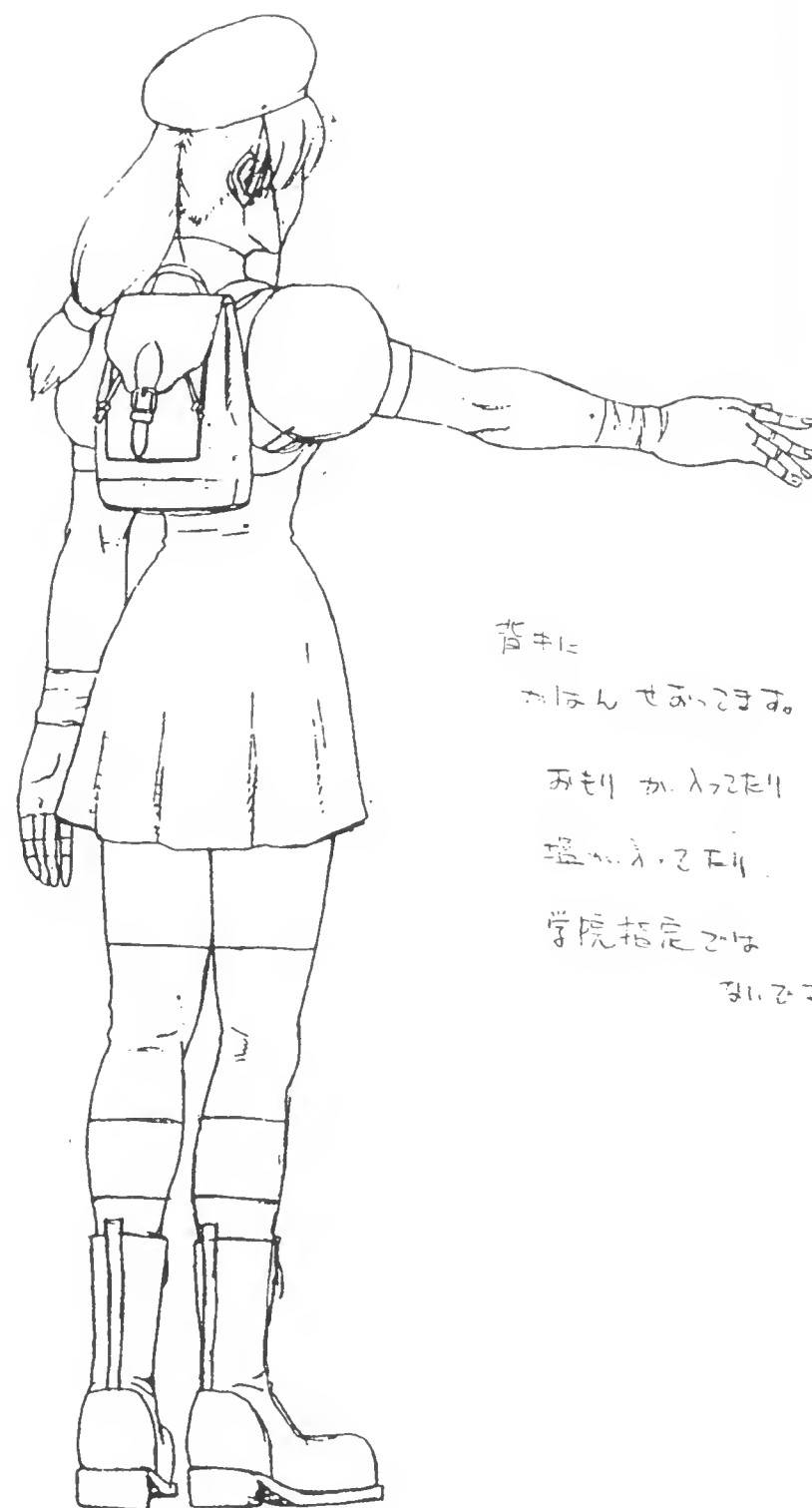
くつ下。学院指定、
白いソックス

ブーツ 学院指定はナイ。

うしろ



背中には前とは逆に
ついてますか。
けこう開いてます。
スリッパは
きません。

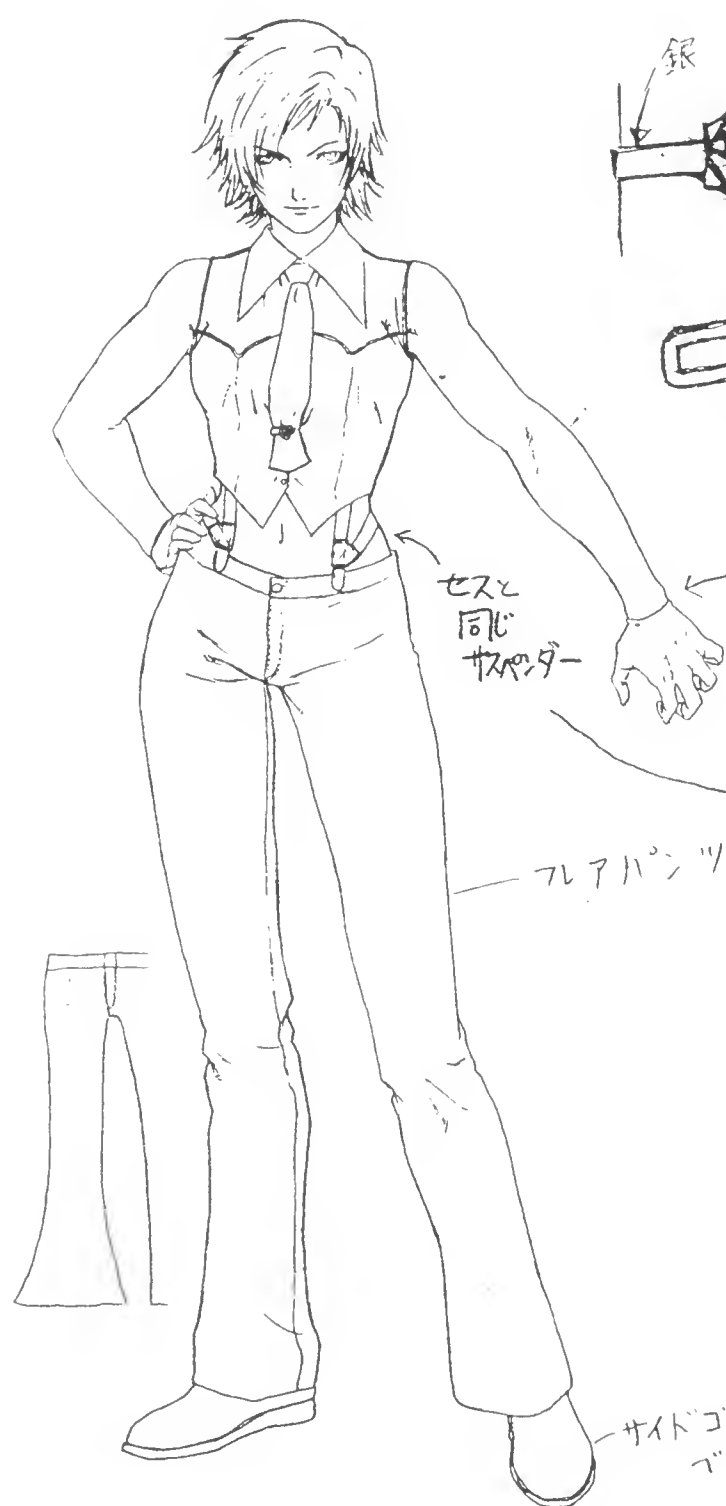


背中に
校章はついてます。

おもしろい、かっこいい

感じ、入っていい

学院指定では
ないです。

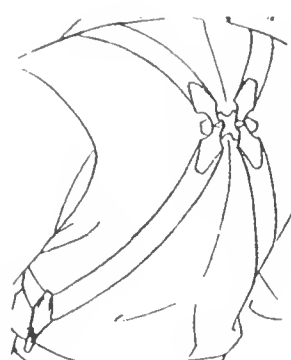
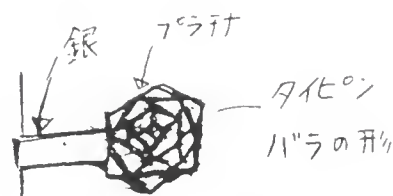


セスト
同じ
サスペンダー

手袋は、
手首が見える位
みじかい
皮製

フレアパンツ

サイドゴア
ブーツ



クールな若奥様、ヴァネッサ。
薔薇のタイピンとか、身に着
ける物一つ一つにも、こだわ
りがあって、ハイソな印象を
受けますね。

ヴァネッサ

9月版

NEO・GEO ROM & CD 売り上げランキング top 10

新作が出ない淋しい毎日…
しかしNGP『頂上決戦』再び
盛り返し状態!?

1,628P

'99.12.2発売

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 CD

キャラ選択時に特殊コマンドを入れることによって京&庵がプレイヤーキャラとして追加されるぞ!

1,112P

2000.5.25発売

メタルスラッグ3 ROM

前作のキャメルスラッグに続き「ダチョウスラッグ」が登場。移動スピードの速さと優れたジャンプ力がウリのイカしたダチョウだ!

875P

2000.2.25発売

餓狼 MARK OF THE WOLVES ROM

「起き上がった直後」や「食らい・ガード硬直が解けた直後」から決めることができるようになるというコマンド投げ強し!

4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS CD	'98.12.23発売	761P
5	幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ CD	'99.2.25発売	513P
6	～幕末浪漫～月華の剣士 CD	'98.3.26発売	127P
7	メタルスラッグ2 CD	'98.6.25発売	96P
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD	'97.3.30発売	64P
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 ROM	'99.9.23発売	35P
10	幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ ROM	'99.1.28発売	8P

NP ネオジオ ポケット TOP5

1	伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～ 875P 2000.6.22発売
2	頂上決戦最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM 847P '99.12.22発売
3	COOL COOL JAM 761P 2000.8.10発売
4	THE KING OF FIGHTERS バトル DE パラダイス 633P 2000.7.6発売
5	SNKベスト コレクション SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ 528P '99.10.21発売

PS プレイ ステーション TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 672P 2000.3.23発売
2	SNKベスト コレクション ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 235P 2000.3.9発売
3	SNKベスト コレクション ～幕末浪漫～月華の剣士 203P 2000.2.24発売
4	SNKベスト コレクション 餓狼伝説WILD AMBITION 184P 2000.7.20発売
5	SNKベストセレクション メタルスラッグ 58P '99.9.9発売

SS&DC セガサターン& ドリームキャスト TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION 711P 2000.3.30発売
2	COOL COOL TOON 623P 2000.8.10発売
3	ティンクルスター スプライツ 256P 2000.3.25発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 81P '99.6.10発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション 13P '98.10.1発売

協力店の紹介

ご協力していただいた
販売店は以下の通りです

〈ソフマップ〉

ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店

大阪府日本橋
3号店 ☎06-6634-4020
4号店 ☎06-6634-5820
7号店 ☎06-6634-2076

〈あくどグループ〉

ファミコンランドー宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉

カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

81 各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできませんが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

今月のソフト人気 Best 10

月間
NEO・GEO
ソフト
読者人気

Best
10

順位 (前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位 (1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	SNK	格闘 アクション	798P
2位 (3)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	格闘 アクション	672P
3位 (2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘 アクション	635P
4位 (一)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘 アクション	462P
5位 (5)	武力〜BURIKI・ONE〜	SNK	格闘 アクション	273P
5位 (一)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘 アクション	273P
7位 (8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘 アクション	231P
8位 (4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘 アクション	126P
8位 (一)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘 アクション	126P
10位 (一)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	SNK	格闘 アクション	105P

『KOF2000』首位より動かず！
その他復活組がそろって大健闘！
ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!!
どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

【総評】

今月もたくさんさんの投票ありがとう！ してお知らせ。
今までいろんな方々がいろんな意見を寄せてくれたこのコーナー、なんと今回で最終回です(笑)。あまりに突然で、悲しむヒマもなく総評！
今回の1位は、先月に引き続き『KOF2000』に決定！ しかもクーラちゃんの登場で盛り上がりつつある様子。家庭用の発売が相変わらず未定になってますが、早くおうちで遊びたいですね。ここはぐつとこらえて待ちましよう。

2位には『餓狼MOW』が再び逆転に成功してランクインしました。
そんなわけで『KOF'99』は3位に納まっているようです。しかしまだまだ油断は禁物…。

そして4位にはなんと、『RB 餓狼』が大復活！「あの頃が1番良かった…」などという意見もちらほら。

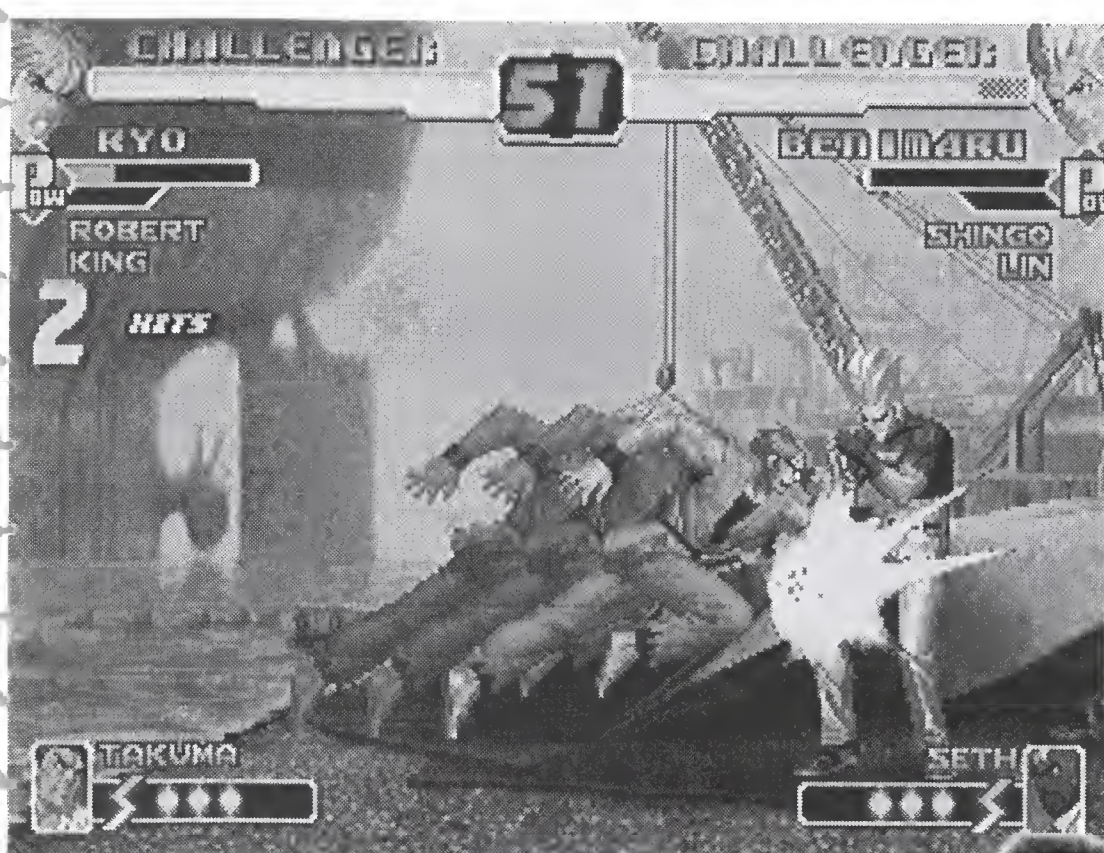
5位。前回と同じく『武力』、そしてこちらも復活組である『RBS』！ コーナー最終回にして奇跡の(失礼)復活

活劇が見られるとは…。

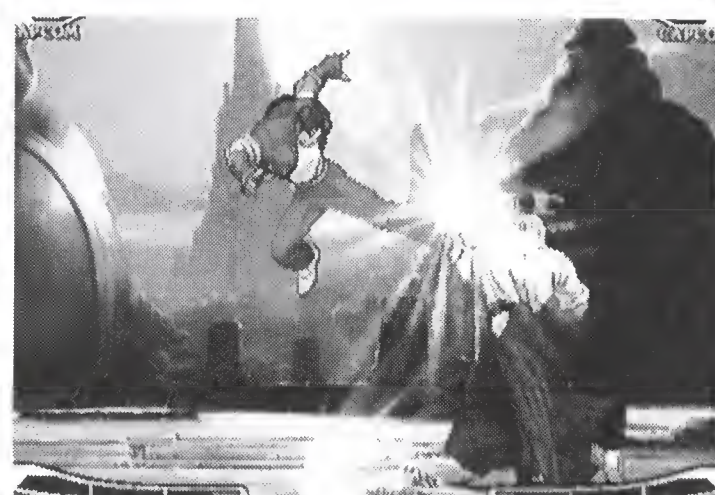
ちなみに8位の『天サム』、10位の『KOF EVOL』も大幅にランクアップしてベスト10復活となりました。本当におめでとございます！

最後にオマケ。集計外と知りつつも投票してくれた方々のために、こっそり集計してみました☆ 『CVS』は…なんと441ポイント！ 5位に位置づけることができますね。

※ ※ ※
「ソフト人気BEST10」は残念ながらこれで終わります。これからネオジオファンとして、大好きなゲームを



まだまだ人気は衰えない『KOF2000』



今回こっそり紹介しちゃった『CVS』

プレイし続けていってください！ それでは今までの皆さんの投稿、ありがとうございました！ さようなら。

▶ ソフト人気ベスト10

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	19,456P
2位(3)	リアルバウト餓狼伝説	13,094P
3位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	12,872P
4位(5)	幕末浪漫第二幕 月華の剣士	11,031P
5位(4)	～幕末浪漫～月華の剣士	10,950P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	10,831P
7位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	10,317P
8位(9)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	9,855P
9位(7)	サムライスピリッツ天草降臨	9,678P
10位(10)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	9,145P
11位(11)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	8,059P
12位(12)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	6,461P
13位(13)	真サムライスピリッツ	5,266P
14位(14)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	4,855P
15位(15)	武力～BURIKI・ONE～	4,373P
16位(16)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	3,446P
17位(17)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,866P
18位(18)	侍魂～サムライスピリッツ～	2,836P
19位(19)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	2,622P
20位(20)	餓狼伝説スペシャル	2,548P
21位(21)	風雲スーパータッグバトル	2,470P
22位(22)	メタルスラッグ2	2,036P
23位(23)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,907P
24位(24)	餓狼伝説WILD AMBITION	1,897P
25位(25)	餓狼伝説3	1,866P
26位(30)	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	1,765P
27位(26)	サムライスピリッツ	1,762P
28位(27)	ブレイジングスター	1,542P
29位(28)	マジカルドロップⅢ	1,153P
30位(29)	天外魔境真伝	971P
31位(31)	龍虎の拳2	942P
32位(32)	メタルスラッグ	886P
33位(33)	剣客異聞録 蒼紅の刃	814P
34位(34)	パルスター	740P
35位(35)	餓狼伝説2	725P
36位(36)	メタルスラッグX	723P
37位(37)	わくわく7	644P
38位(38)	ティンクルスタースブリッツ	623P
39位(39)	餓狼伝説	584P
40位(45)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVO	557P
41位(40)	マジカルドロップ2	534P
42位(41)	NINJA MASTER'S	512P
43位(42)	ワールドヒーローズパーフェクト	503P
44位(43)	キング・オブ・ファイターズR-2	474P
45位(44)	キング・オブ・ファイターズR-1	452P
46位(46)	ソニックウィングス3	393P
47位(47)	KOF'96 NEO・GEO Collection	375P
48位(48)	BREAKERS	365P
49位(49)	パズルポブル	362P
50位(50)	アイドル麻雀 ファイナルロマンズ2	359P

お便り募集

今までお世話になりました(笑)♡ 今回をもちまして本コーナーは終了とさせていただきます。投票やコメントは募集終了となりますが、ご意見、ご感想などありましたら、ネオジオフリーク編集部まで送ってください！
お待ちしてま～す♡
〈宛先〉〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

読者の一言

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

クーラちゃん激ラブ！ あくももう♡♡…お兄ちゃんになりたい(笑)。

●PN/パール(静岡県)

ついに復活したオロチ一族(特にクリス)に万歳です。システムも使いやすくなって、ストライカー呼出のタイミングが増えたのはウレシイ！クーラとKも気になるです。

●PN/ミナミ翼(神奈川県)

クーラちゃん最高！ E.D.でマジ泣きました！ 死ななくて良かった…。『KOF2001』では主人公チーム希望！ クーラ・ダイアナ・フ

オクシー・キャンディでもし出たら、オレはエディットでは使わない！ 家庭用で早くやりたい！

●PN/月夜大蛇血狂庵(大阪府)

祝・システム改善！ お

かげさまでストライカーの使い方の幅がぐんと広がりました。これを機にストライカー極めたいと思います！ 対戦相手募集！

●PN/皐月鳳凰(東京都)

CAPCOM VS. SNK THE MILLENIUM FIGHT 2000

このタイトルは残念ながら集計外とさせていただいておりますが、それに関わらずたくさんの方が寄せられたので紹介したいと思います。

豪華すぎんぜ、このメンバーは！ システムがシンプル？ いいじゃんよ！ 自分が楽しくプレイできりゃそれでいい！

●矢代智さん(新潟県)

さすがに見た時は感動した。『頂上決戦』ですでにカプコンキャラとSNKキャラが闘っていた訳だが、やはりネオポケよりも感動は倍以上だった。今はひたすらバーサス稼ぎに熱中している。おかげで閉まっていた『頂上決戦』の

封を再び開けることになりました。

●PN/ささくれ堂(北海道)

ドリームキャストのソフトの方で、カラーエディットモードをやっています。リョウ・サカザキの道着を黒くして『武力』のリョウ・サカザキにしちゃってるよ自分(アホ)。やってる人絶対いるはず(仲間)！ 意外としつくり。

●PN/くう先生(栃木県)

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

舞を使っています。演出がすごく凝っていて(E.Dとかスタツフロールとか対戦前デモとか)好きです。

●PN/采姫炬(東京都)

バランスの良さもさることながら、やはり最後のプレイ結果画面は、次回のプレイのいい指針になってくれた(最近スコアすら出してくれないゲームもあるから…)。

●PN/CLUBMYK・Hyper(北海道)

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！
あなたの勇気のある投票待っています。

今月の人気ソフトベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位	餓狼伝説	SNK	格闘 アクション	257P
(2)	WILD AMBITION			
2位	剣客異聞録 蒼紅の刃	SNK	格闘 アクション	248P
(1)	サムライスピリッツ新章			
3位	武力～BURIKI・ONE～	SNK	格闘 アクション	186P
(3)				
4位	幕末浪漫第二幕 月華の剣士	SNK	格闘 アクション	143P
(4)	～月に咲く華、散りゆく花～			
5位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘 アクション	131P
(6)				
6位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘 アクション	103P
(6)				
7位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘 アクション	96P
(5)				
8位	SAMURAI SPIRITS2	SNK	格闘 アクション	92P
(8)	アスラ斬魔伝			
9位	餓狼	SNK	格闘 アクション	85P
(10)	MARK OF THE WOLVES			
10位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVO	SNK	格闘 アクション	71P
(一)				

【読者の一言】

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

アナザーストライカーがやけに容量食い過ぎているような気がする。それでかき合いや勝利ポーズが減ったりするなら本末転倒。だ

シリーズ中最も不人気率が低い『98』。これが本来のKOFの姿なのかもね…



実は…あまり面白くありません。悪い意味で「飽きた」。なんていうか…突拍子もないアナストも、驚くのは最初だけ…かも。ファンの人こめんなさい。

●PN/魁(東京都)

Hyper(北海道)

Grade-1

初心者向け格ゲー講座

グレード・ワン

何故か突然最終回を迎えることになった、初心者向け格ゲー講座「グレード・ワン」。
今回は攻略スタッフに話を聞いてみることにしたのだが、果たしてどうなることやら…

講師：修羅騎士 鷹／ヒデ本条／飲み頃KING／ILP-ケンちゃん

「祭りの終りに」の巻

解析／飲み頃KING

はい、どーも。とうとう最終回を迎えてしまうこのコーナー。

今回は最終回なんで、攻略云々はこの際やめてしまつて、他のライターさん達を交えてお話でも…ってひいひい。いねえ！人がいねえ！みんな帰っちゃったあ！うひい、こりゃいかん。企画倒れですか(泣)。

あ、よくよく見るとたろさんが転がってた。ありやあ、死んでるな。

〜5時間後〜

(ヒデ本条やつれて出現)
あつ、G(ヒデ本条 君来たあ)。あのね、コメントを…

ヒデ…やなこった。

ケン…てゆーかですな…いや、もうわかった。人生がんばれ(涙)。

〜3時間後〜
(L. L. terra異界より出現)
てら…へけけ。

ぬお、どつからきやがったこの変態。

てら…ここに来る途中に幼を2、3匹パクってきたぶあい。ハアハア…。

おう、いいね！山分けしろやこら(涙)。てか、興奮しすぎじゃ。しゃー、この野郎。

てら…いやぶあい。これは全部ぼつくんのでしゅ。

なんだよ、きたなくねえ？
僕らあ、血を分けた兄弟じゃ

…うおう、起きて開幕の一言がそれかい(笑)。てか、僕はブリーチなんつーもんはしてないけど、確かに毛根が滅びる音が聞こえてくるような気もするぞ。よくよく考えたら夏が終わってるような感じもするが、まだやってんなかな？

どつちにしても二十代で麟みたいになっちゃったら確かに寒いものもあるし。誰かに「オートで麟のコスプレしてるようなもんじゃん」などと言われちゃったら、もはやその路線をつきつめるしかなさそうだし。

たろ…ねみい、ドラ○エ飽きた。寝る。

って、また寝るんかい(笑)。

r r a出現
てら…何が欲しいの？
…もちろん私でしょ。って、なんじゃらほい。さっきまで何してたんですか、先生？
てら…そりゃあ、もう…ねえ？

おう、いいね(涙)。c o oーだ。

てら…じゃあぼつくんはこれで…うっ…ふう。

(L. L. terra悶絶死)
逝つてしまわれたか…。まあ、これで少しは日本も平和になるでしょ、多分。

〜3日後〜

むう、ずいぶん時が過ぎてしまったのう。まあ、間に合わなかった人達は仕方ないんだあきらめますかね。

んでは、最後になりましたがあ…

(修羅騎士 鷹、なんだかわからんうちに出現)

あ、こいつあいいところ。んとね、このコーナー今回で最終回なんだわ。せつかなんでなんかコメントくださいまし。

鷹…ん？うん…。

…ってなんでいきなり寝袋いくの？ひいひいひいひい。

今月のまとめ

あつ、寝てしまった…(汗)。そんなこんなで意味不明の会話ばかりが飛びかった今回でしたが、最終回ということで勘弁してください。それではみなさん、さよーならー。

仕切り直し(汗)

ぬあにいいいいいいいい？

まさかこんなにあつさりと当初の企画が終了してくれるとは思わなかった…まじで。ちちい、どーしたもんかのう…。(ILP-ケンちゃん半ギレで出現)

おおう、おけんけん、どーよ？

ケン…きーてくださいいよー。AMシヨ一逝つたんすけどねー、GXの大会5時間も待ったのにあつさり負けちまつたんすよー。もうかなりげんなりですな。キレそうです。うむむ、まあそんなもんだ。てか、キレんな(涙)。

ねえかよう。

てら…へけけえーい、ともだていんこー！

(L. L. terra、叫びながらルーラで虚空の彼方へ去る)

…逃げやがったか。まあ、なんてゆーか、真性のド畜生だな。

〜2時間後〜

(DSP一たりりん起床)

む、起きたか。って、もつと前から起きてたような気がしなくもないが、まあいっかつたろさ、なんか一言物申してくれよう。

たろ…ブリーチで痛んだ毛髪と頭皮をア○ランスの夏ケアと一緒に…診てもらってこようぜ、のみちん。

たろ…将来の夢は人●学園の所長になって、まがった鉄パイプをバーナーであぶってまっすぐに戻そうとするデモンストレーションをすることです。

悪魂退散！…てか、実際のところあんのか？ ●間学園。あつたらあつたですつげえイヤな感じだけど。そもそも、言ってることがわけわからねえ(涙)。

たろ…愛情注入！さらばじゃ。

むー、寝ちまつた。よくよく見たらG君も寝てるし。なんかファラオのような格好で寝てるけど。実は王族の出身だったのか？
(再び異界よりL. L. terra出現)

©CAPCOM CO.,LTD.2000ALL RIGHTS RESERVED ©SNK2000
※本作品は一部(株)エス・エヌ・ケイの許諾を受けて、(株)カプコンが製造・販売するものです。
※“SNK”は(株)エス・エヌ・ケイの登録商標です。※イラストレーション監修・制作協力:SNK

ネオポケの名作をバッチリ徹底攻略!!

ネオポケ攻略

このネオポケ攻略では、今までに発売されたネオポケタイトルから、毎月どれか1つをピックアップして攻略していく。今回攻略するのは前回に続いて傑作アクションシューティング「メタルスラッグ2ND MISSION」。

攻略/DSP-たろりん

メタルスラッグ 2ND MISSION

メタスラ激攻略シリーズ! 今回は女性キャラ編

傑作アクションシューティングゲームの続編。前作より大幅にグレードアップしたディティールはもちろん種類が増えたパワーアップガンなど、ボリュームアップした内容がファンの熱い支持を集めている。

メーカー	SNK	容量	32M
発売日	2000年3月9日	ジャンル	アクションシューティング
価格	3,980円	備考	なし



2度に分けてお送りしているメタルスラッグ2nd M

ISSIONの攻略。今回は女性キャラ編だ。

武器解析

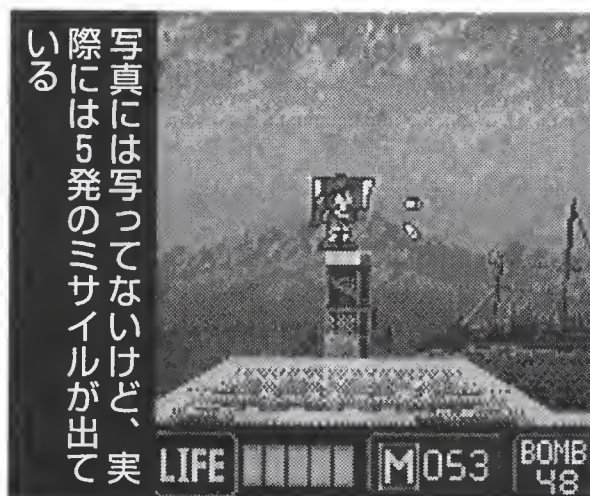
攻略に入る前に、女性キャラ時にのみ出現する武器について解説していこう。

ミサイルポッド

5方向にミサイルを発射する武器。広範囲をカバーできるのが特徴だ。1発ごとの威力はそれほどでもないが、近くから発射して同じ敵に複数

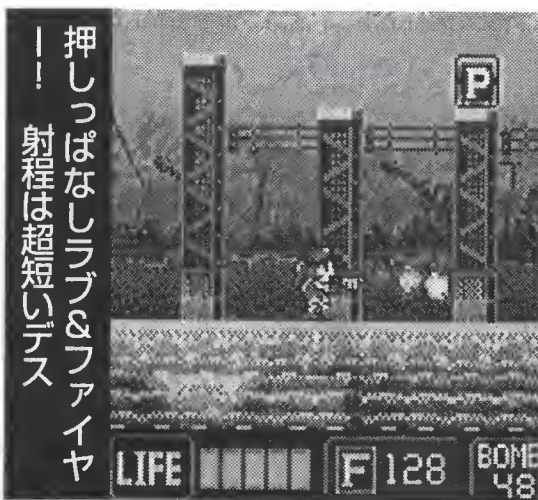
ファイヤーガン

いわゆる火炎放射器。Aボタンを押しっぱなしにすることで、炎を出しっぱなしにすることが出来る。しかし、その間は当然ながら弾薬がモリ



写真には写っていないけど、実際には5発のミサイルが出て

モリと減っていくので注意しよう。敵兵士を倒す時は、ちよびつとだけ火を出すか、近接攻撃を使うとよい。

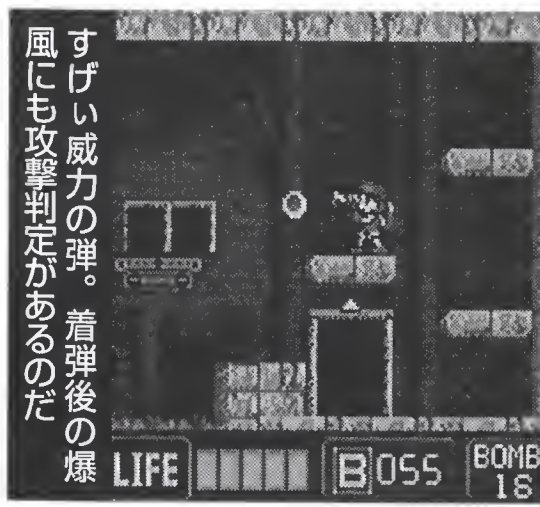


押しっぱなしラプ&ファイヤー! 射程は超短いデス

威力はかなり高いので、道中の敵戦車やボスを倒す時に便利。ただし、射程はあまり長くない。

バズーカ

威力の高い弾を発射する。弾は一直線に飛んでいき、射程に制限はない。連射こそできないものの、1発の威力は最高級。ボス戦などで活用したい武器である。



すごい威力の弾。着弾後の爆風にも攻撃判定があるのだ

ステージ別攻略

それでは、ステージごとに攻略していこう。今回も重要なポイントのみの掲載となるので、ご了承ください。男性キャラと共通のステージに関しては、前号の攻略を参照してほしい。

MISSION 1

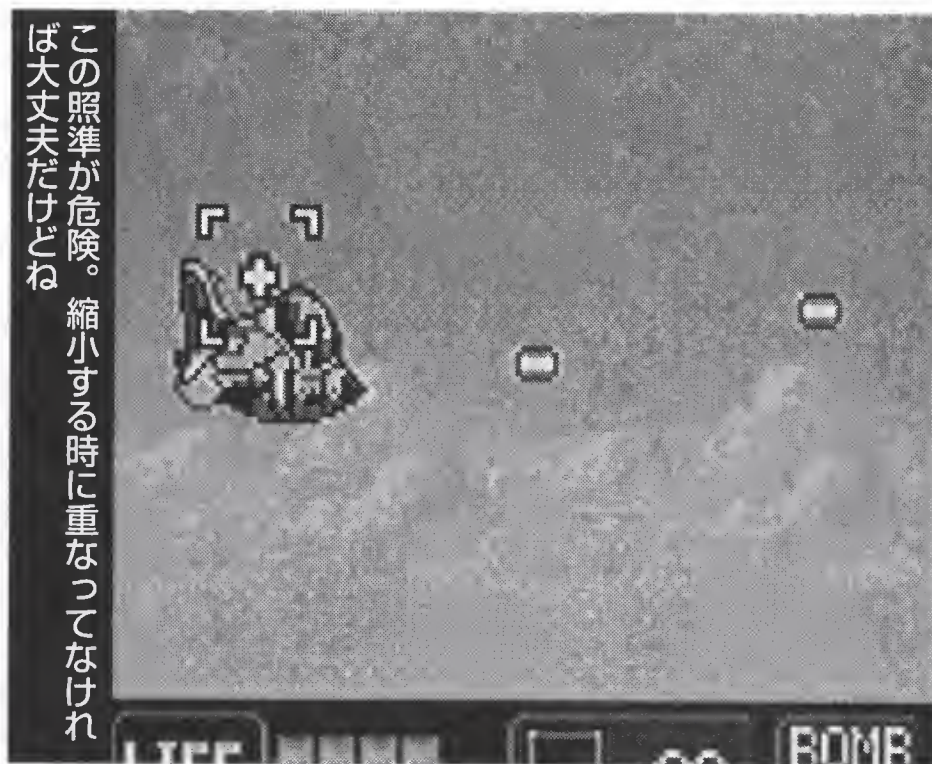
男性キャラと同じステージだが、途中の水中エリアがなくなり、代わりにスラッグフライヤーで森の中を進むエリアが追加されている。

このエリアでは、スラッグフライヤーを狙ってくる照準に注意。これにロックオンされると爆風が発生し、即座にダメージを受けてしまうのだ。油断せずにはしゃがみ回避してほしい。

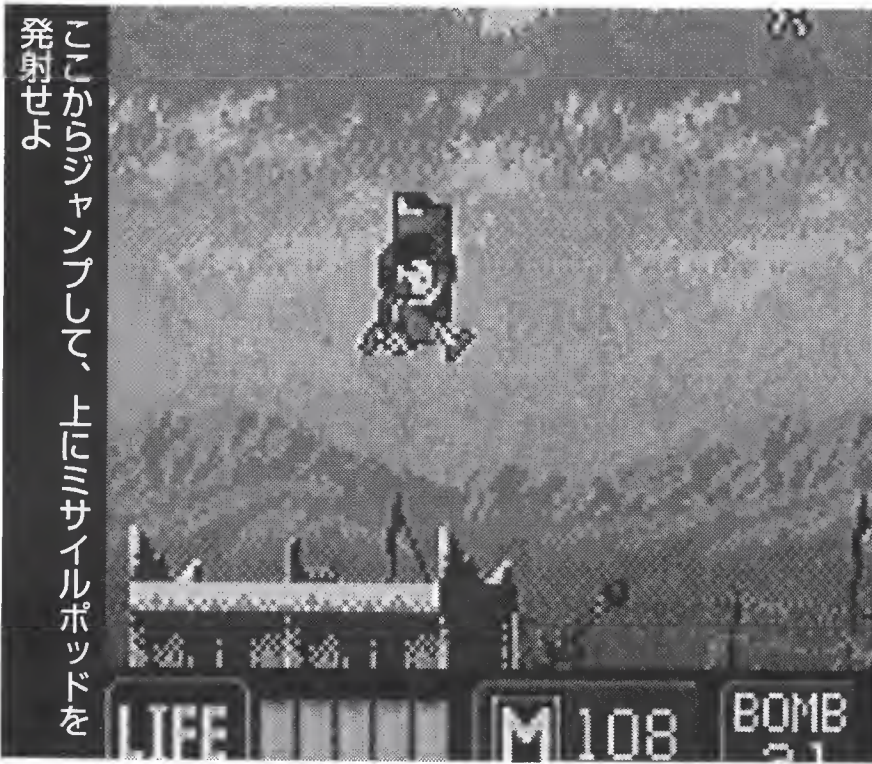
また、最初のエリアの捕虜(003)を助けるのも忘れないでほしい。ミサイルポッドを持ったまま進み、小屋の屋根の上からジャンプしてミサイルポッドを発射しよう。

MISSION 3

スラッグサブで進む水中ステージ。スラッグサブは動きに慣性がつくため、速度を上げすぎると、とっさに敵の攻撃を回避することが難しくなる。なるべくゆっくり進むようにしよう。スピードがつきすぎたら、進行方向と逆にレバーをチョイッと入力して、減速



この照準が危険。縮小する時に重なってなければ大丈夫けどね



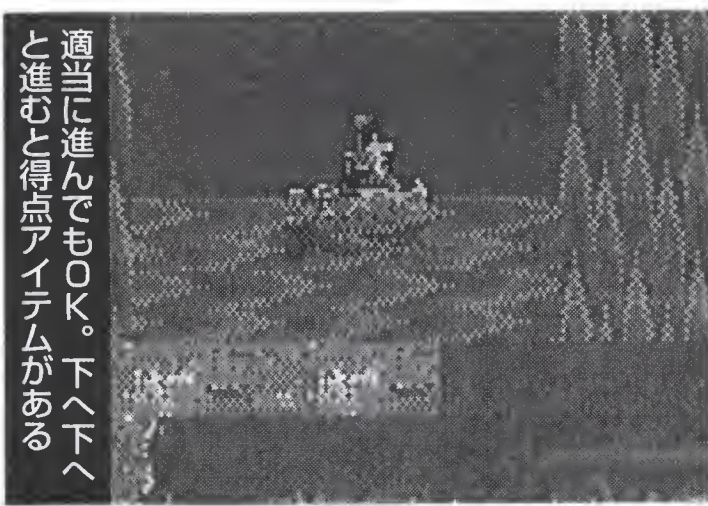
ここからジャンプして、上にミサイルポッドを発射せよ

▶ネオポケ攻略

しておくこと。

スタート直後は、床に設置されているミサイル砲台がやっかい。小さいので存在に気づきにくく、気づかずに進むとミサイルを発射されてダメージを受けてしまう。設置位置を覚えて、確実に破壊していくようにしよう。

中盤からは水路が迷路状になっているが、別にどのルートを通っても難易度はそれほど変わらない。水流に流され



適当に進んでもOK。下へ下へと進むと得点アイテムがある

るままに進んでしまっても問題ナシだ。

ステージ後半では、壁からトゲが生えている狭い水路を進むことになる。トゲに触れないように、進行方向をうまく微調整しよう。

MISSION 5

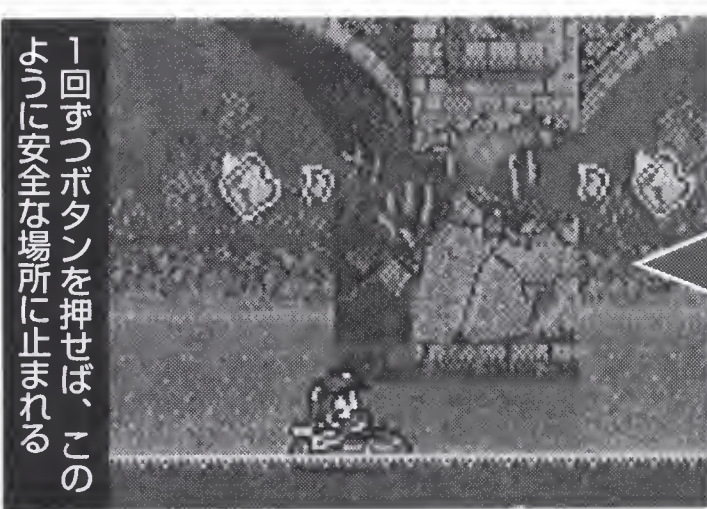
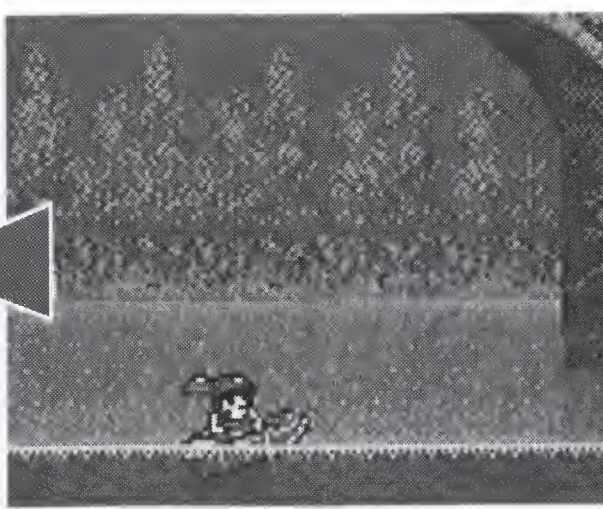
MISSION 2が失敗に終わった時にいくことになるステージ。

自キャラが乗っているゴムボートは、Aボタンを押すと加速する（オールをこぐ）。Aボタンを押さずに放っておくと徐々に減速し、しまいに止まってしまふ。急ブレーキをかける手段はない。

ここで出現する敵(?)は、橋げたに仕掛けられたダイナ

マイトのみ。これは、自キャラが接近すると爆発し、4つの破片を飛ばす。この破片は、爆発地点の真下にいれば当たらない。しかし、前述のとおり、急ブレーキをかけることはできないので、Aボタンでむやみに加速していると止まることができずに破片を食らってしまうことになる。この

攻略法は、『スタート直後からAボタンは1回ずつ押し、ボートが止まりそうになったらふたたびAボタンを1回だけAボタンを押すと、スィーッと感じてボートが進む』



1回ずつボタンを押せば、このように安全な場所に止まれる

け押し』というものだ。こうすると、うまくダイナマイトの真下でボートが止まってくれるのである。

MISSION 10

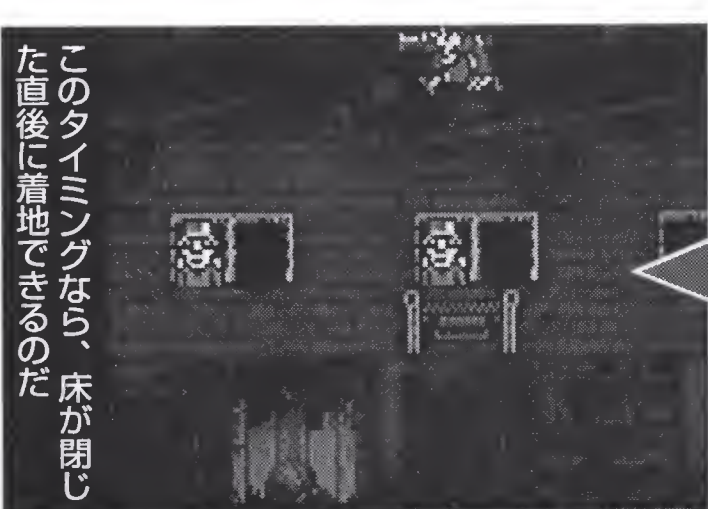
爆撃を受けたと思われる街

が舞台。随所で燃えさかる炎に触れると、当然ながらダメージを受けてしまふ。ジャンプで足場を渡っていき、炎を回避しながら進む。

道中にある建物の中で、左右に移動する床に乗って進む場面がある。この床は、自キャラが乗ってから一定時間が経過すると、パカッと左右に割れてしまふ。割れた時に上でボートと立っていると当然ながら下に落ちてしまふので、割れる寸前にジャンプする必要がある。ジャンプするタイミングは、移動床についているランプで計るとよい。ランプの点滅が終わったらジャンプするとちょうどいいぞ。

ボス戦は、男性キャラのMISSION 8と同じ。

床のランプの点滅が止まったら垂直ジャンプせよ！



このタイミングなら、床が閉じた直後に着地できるのだ

MISSION 12

男性キャラのMISSION 10 N 13と同じように、捕虜収容施設を素手で進むステージ。建物の中は、エレベーターと落とし穴(?)によって複雑な迷路が形成されている。

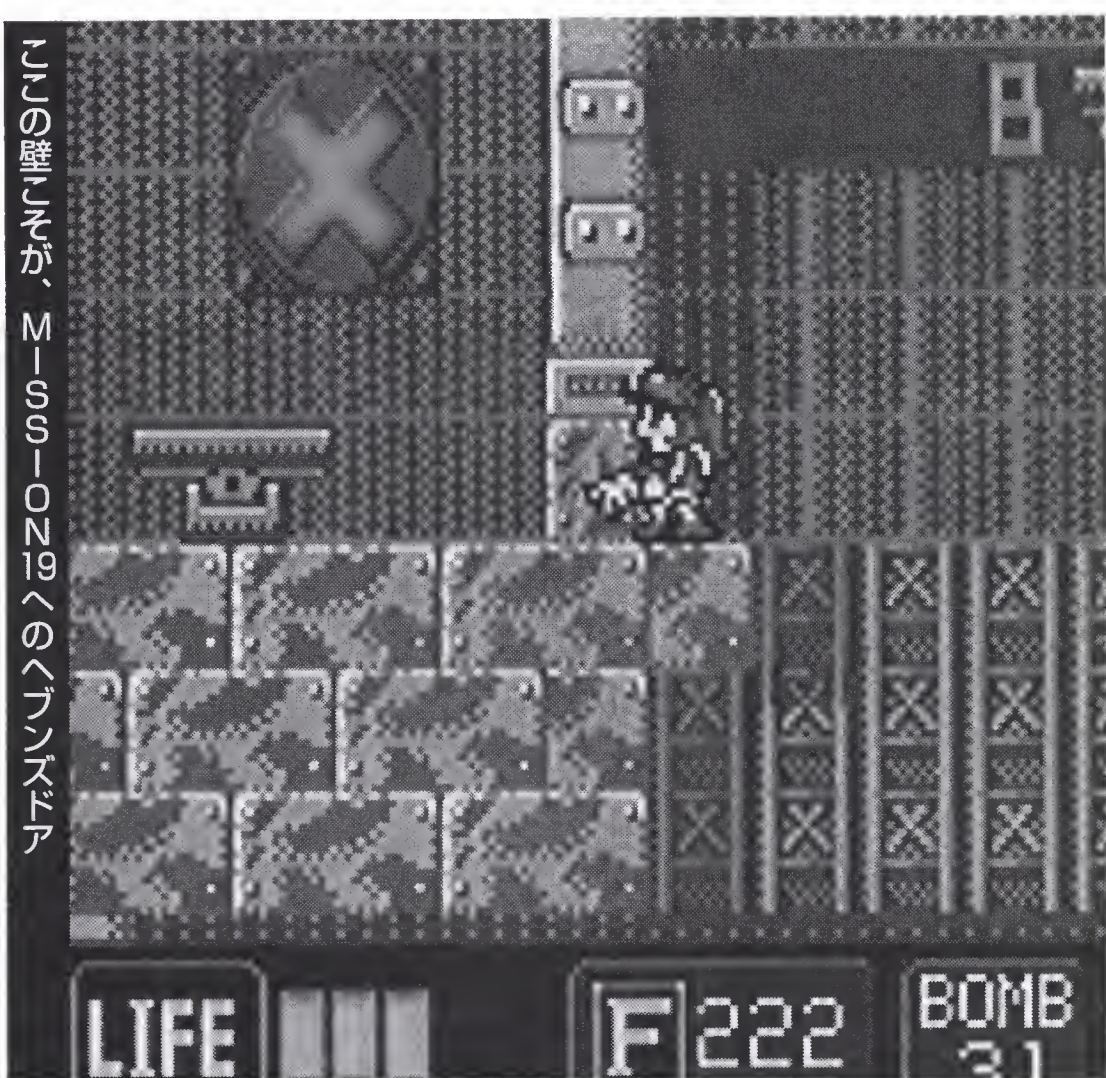
MISSION 13のような隠し扉(囲み参照)は存在しないため、建物内を踏破すれば、すべての捕虜を発見できるだろう。

MISSION 15

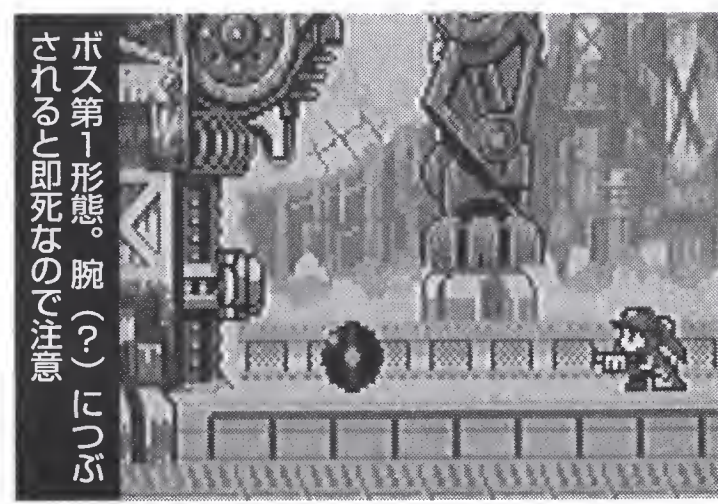
敵の基地の中を進む。道順は、左右に往復しながら徐々に下の階へと降りていくような形になる。

このステージは、捕虜の場所が分かりにくいので注意。広々としている場所では、こまめのジャンプなどをして、捕虜が隠されていないかを確認するようにしよう。

ステージ後半、建物内で長い縦穴を下っていく場面では、



この壁こそが、MISSION 19へのヘブンズドア



ボス第1形態。腕(?)につぶされると即死なので注意

左側の壁の途中にある色違いのブロックを破壊することで隠し通路(MISSION 19への入り口)に進むことができる。

隠し通路に入らずに進むとボス戦が待っている。男性キャラのMISSION 14のボスとまったく同じなので、そちらを参照していただきたい。第2形態では、右上の安全地帯で弾をやりすごし、ボスの攻撃が止まった時に接近して手榴弾をブチこもつ。

MISSION 17

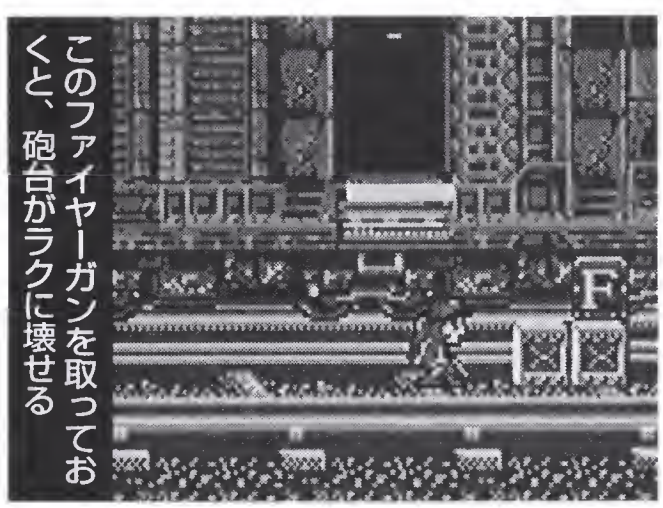
市街戦。内容は、男性キャラのMISSION 16とほぼ同じ。各エリアが建物同士でつながっているため、建物内の扉の上に書かれた数字を見て先に進む(数字の大きいほうに進む)。

ちなみに、最初のエリアにおいて、行き止まりの少し手前の足場からうまく右の障害物にジャンプすると、『6』のエリアにショートカットすることが出来る。

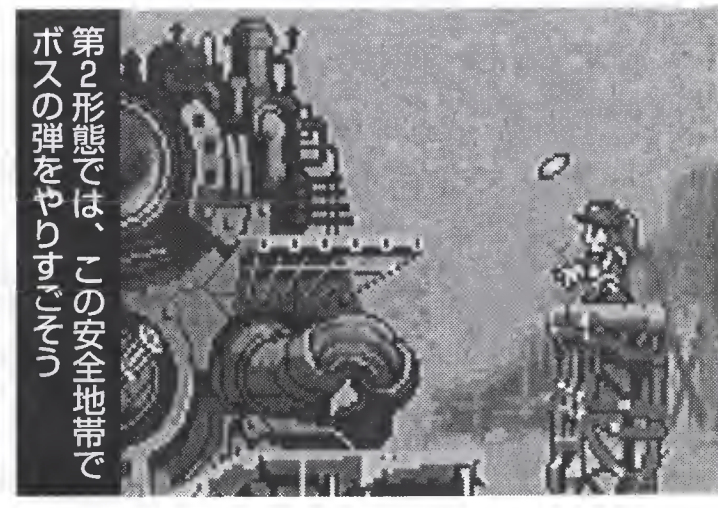
MISSION 19

列車の上で戦うステージ。男性キャラのMISSION 18とほぼ同じだが、後半部分が若干異なる。

スタート地点の右のほうに



このファイヤーガンを取っておくと、砲台がラクに壊せる



第2形態では、この安全地帯でボスの弾をやりすごそう

ファイヤーガンが隠されているので、これを手してから進むようにしよう。

列車の外に出る場面では、

ドラムカンを下に落とすことができ、このドラムカンをボスに命中させてダメージを与えていくしくみだ。



このあたりから手榴弾を投げてミサイル砲台を破壊する

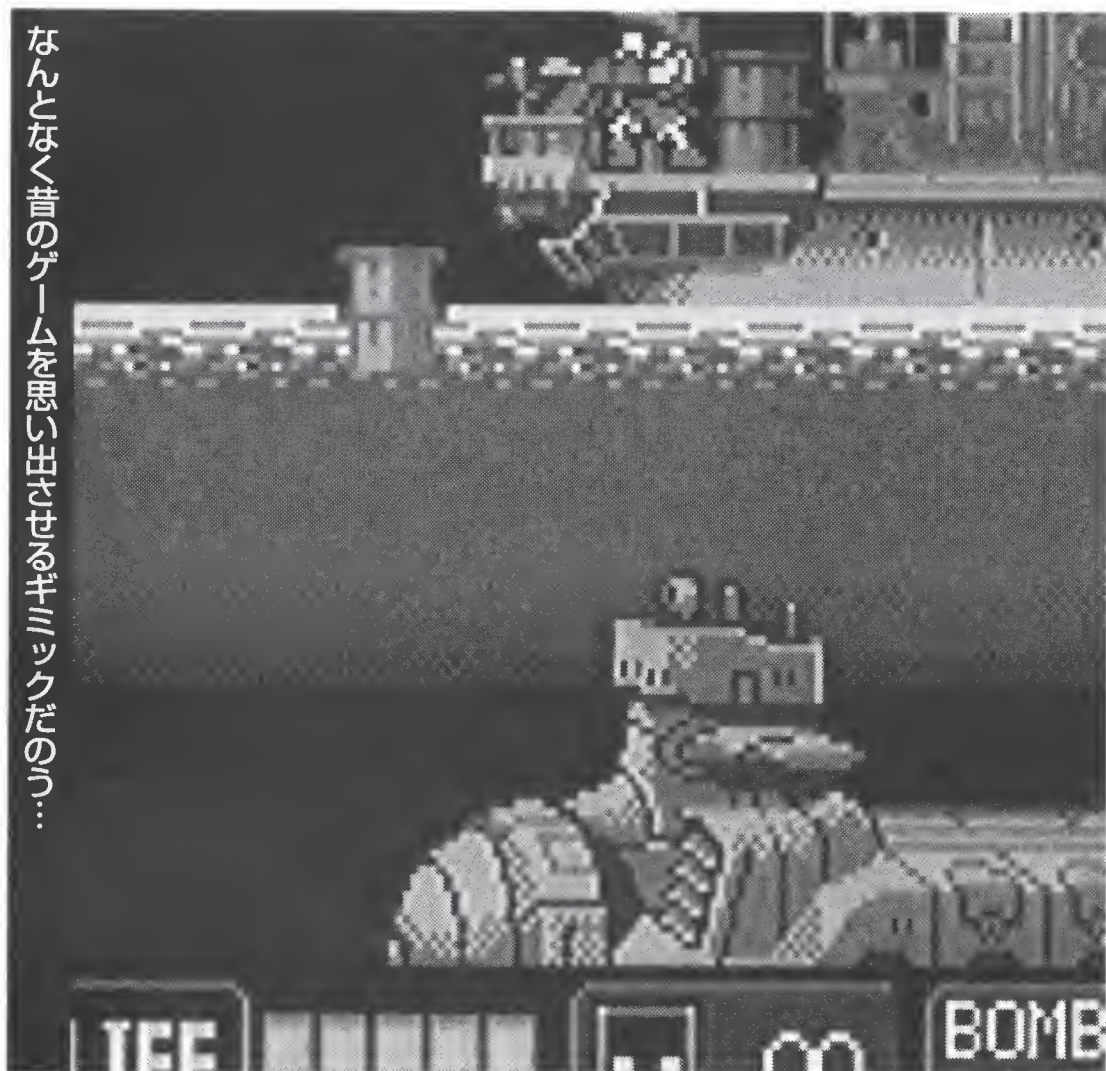
MISSION 18と同じように、風圧で自キャラが左に押されるので注意。特に、斜面の途中にあるミサイル砲台は強敵だ。やや離れたところから手榴弾を投げて破壊するといいだろう。

ゴール地点では、青い兵士(捕虜072)に触れるとステージクリアになってしまう。手前からジャンプして捕虜を飛び越え、右にいる捕虜を救出してからクリアするようにしよう。

MISSION 20

船の上で、ボス(潜水艦)との戦闘がメイン。

画面が下にスクロールした時はボスが登場。このボスには普通にダメージを与えることはできない。船の左端にあるレバーをつかんでAボタンを連打すると、火薬の入った



なんとなく昔のゲームを思い出させるギミックだのう…

ただし、ボスもただやられるのを待っているだけではない。誘導ミサイルを4発発射して応戦してくる。ドラムカ

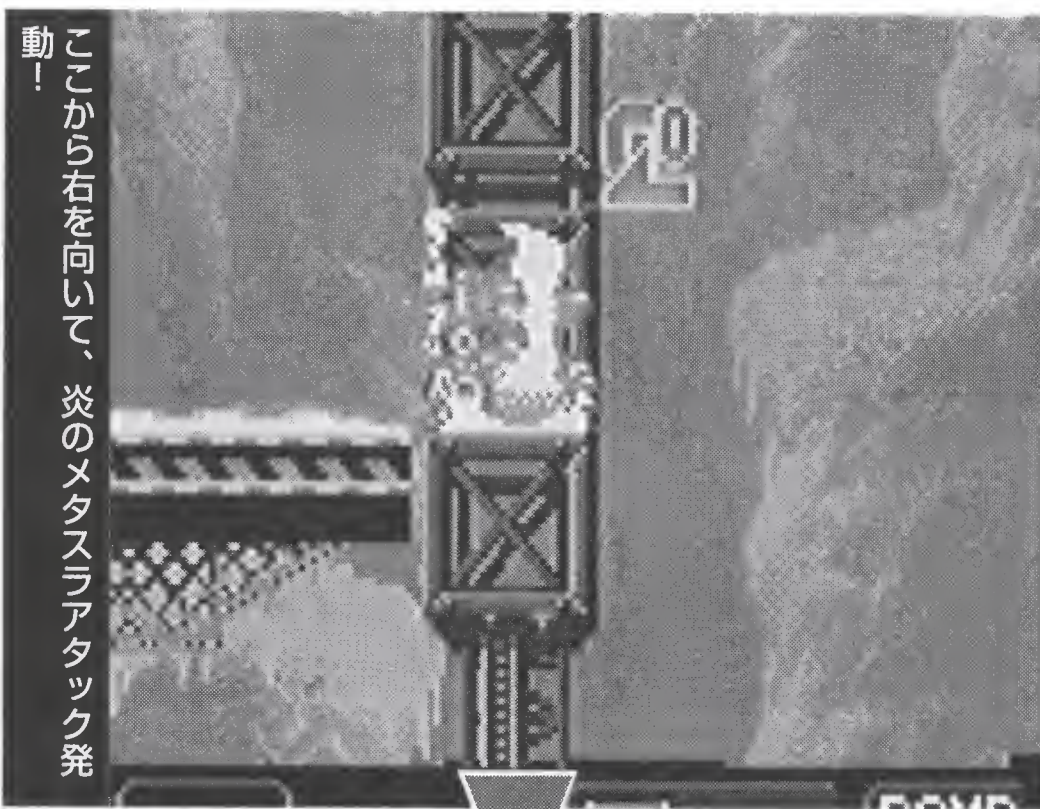
ンを落とすのに夢中になっていると、ミサイルの迎撃が間に合わなくなるので注意。ミサイルが発射されたのを確認したら、すぐに右にジャンプしてレバーから手を放し(ジャンプしないと放せないの注意!)、左を向いてシヨットを連射しよう。

しばらく時間が経過すると画面が上にスクロールし、今度は敵兵士やヘリとの戦いになる。ここでは、水中兵が撃ってくる誘導ミサイルに注意しよう。しゃがんでよけることはまず不可能なので、必ずジャンプで回避すること。

船上の敵を一掃すると、再び画面が下にスクロールしてボスとの戦いが再開される。

MISSION 24

雪山が舞台のステージ。メタルスラッグに乗って進む。前半部分では、敵の施設の中を上へと進んでいく。画面外から敵が弾を撃ってくるこ

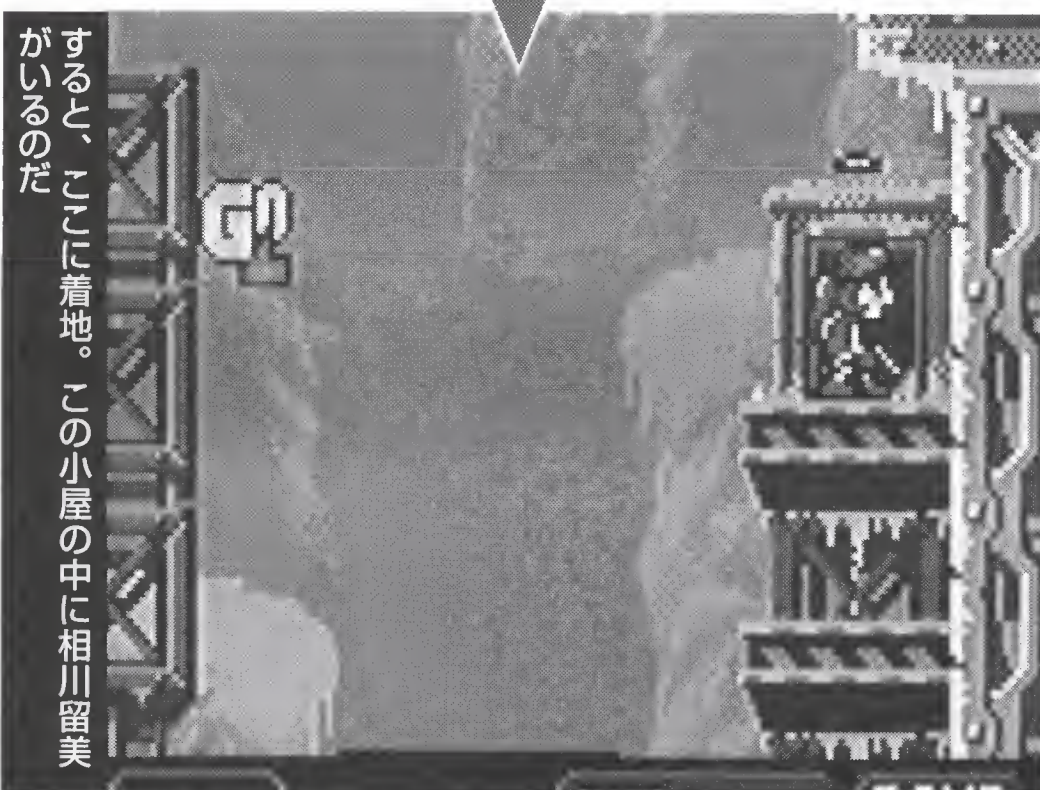


ここから右を向いて、炎のメタスラアタック発動!

が多く、難易度は高め。こまめにジャンプし、頭上に敵がいなかったかを確認しよう。敵がいた場合は、メタルスラッグのバルカンで遠くから処理してしまうのが吉。

最上層まで登ったら、右に

向かってメタスラアタックを試みよう。すると、谷間をひとつとびして、右にある小屋に入ることができる。ここには相川留美がいて、E-アイマー(男性キャラのメタルナックルに相当)をくれるの



すると、ここに着地。この小屋の中に相川留美がいるのだ

だ。このアイテムを持っていると、戦車などのかたい敵も近接攻撃で倒すことができるようになるぞ。

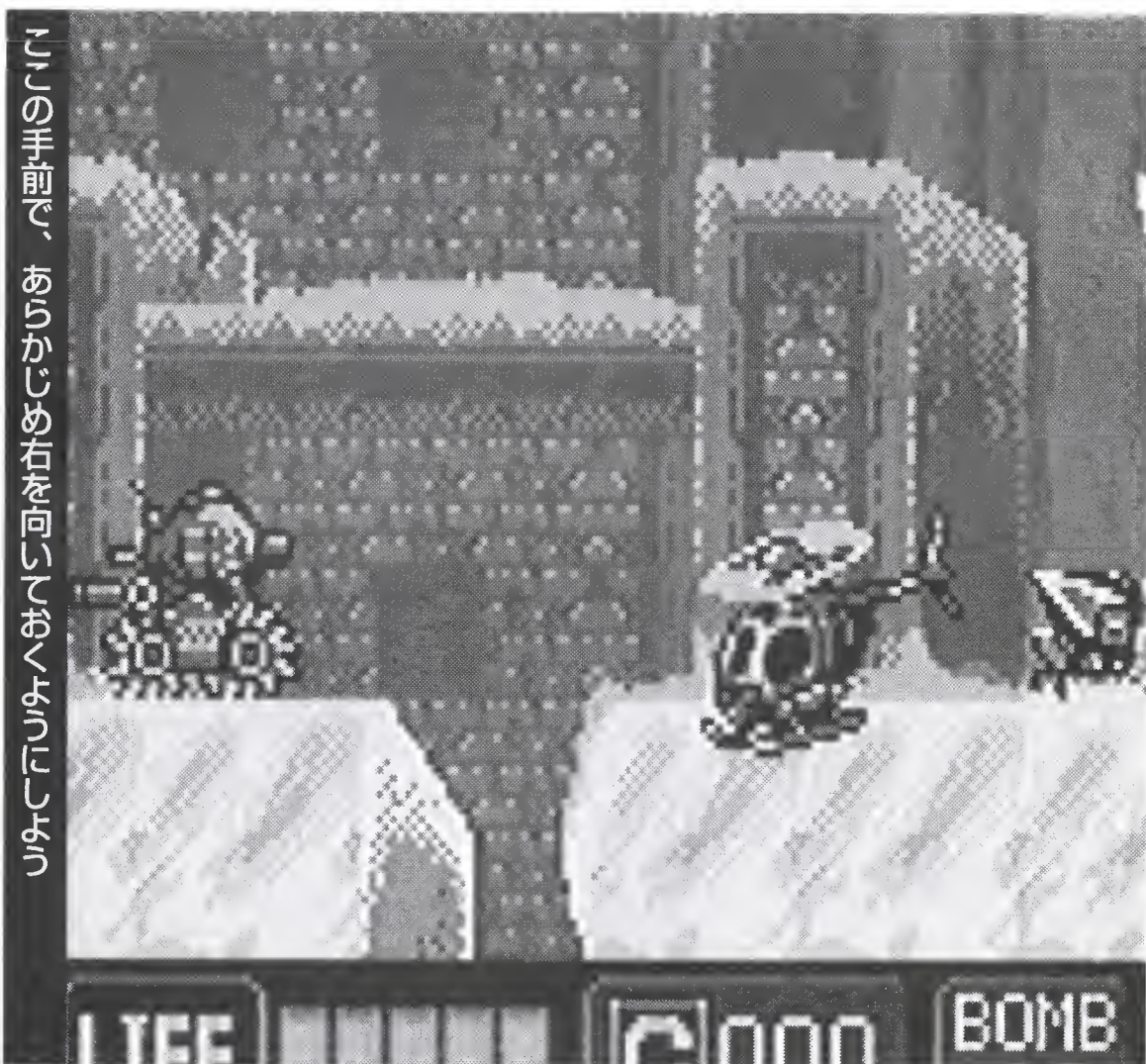
後半部分は、男性キャラのMISSION 24を左右対象にしたようなステージ。攻略法も同じ。地面がすべるので、ジャンプで移動し、垂直に着地するのだ。

途中、後方からヘリが出現する場所がある。ここは、場所をあらかじめ覚えておき、メタルスラッグを右に向けておこう(レバー)。そして、ヘリが出現したらすかさずキヤノンを発射し、1発で破壊してしまうとよい。

ボス戦も男性キャラと同じである。

MISSION 29

メタルスラッグに乗って進む強制スクロールステージ。かなり難易度が高く、メタルスラッグを残した状態でクリアするのは非常にキツイ。心してかろう。



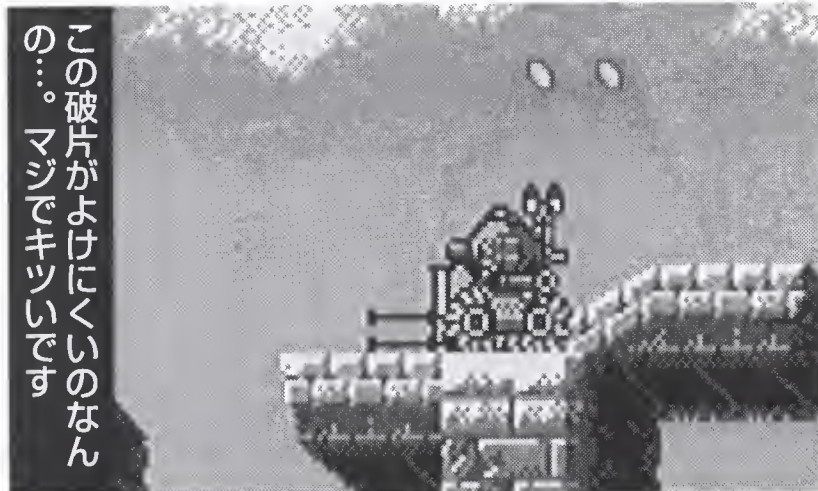
この手前で、あらかじめ右を向いておくようにしよう

▶ ネオポケ攻略



黒い兵士は出現即射殺！ ミサイルを撃たれる前が理想

この破片がよけにくいのはマジでキツいです。うまく回避したいところだが、地面が途切れているところではジャンプしなければならぬので、どうしても回避できなくなること。そうなる前に、ハッキリいつてあきらめるし



頭上にいる飛行船は、最初は砲台から弾を撃ってくる。この弾は一定時間後に破裂し、4方向に破片を飛ばす（破片の飛び方は、上下左右の場合と、斜め4方向の場合の2種

かない。他の敵の攻撃でダメージを食らわないようにすること、砲台をなるべく早く破壊することが、生き残るためのポイント。
さて、砲台を早く破壊するとはいつても、『ゆく手をはばむ茶色い壁が出現した時』と、『地面が途切れていて、下から黒い兵士が出現する場所』では、そちらを優先して撃つていこう。特に、黒い兵士は、ミサイルを撃って攻撃してくる強敵。地面が途切れたらいったんバルカンを前方に向け、黒い兵士を出現直後に倒すように！
飛行船の砲台を破壊すると、飛行船は爆弾を投下して攻撃してくるようになる。こうなったら、画面の左のほうをキープしていれば爆弾には当たらない。楽勝だ。
道中、上のほう（画面外）に捕虜が隠れている。この捕虜は回復アイテムを持っているので、確実に助けるようにしたい。

MISSION 13の隠し捕虜

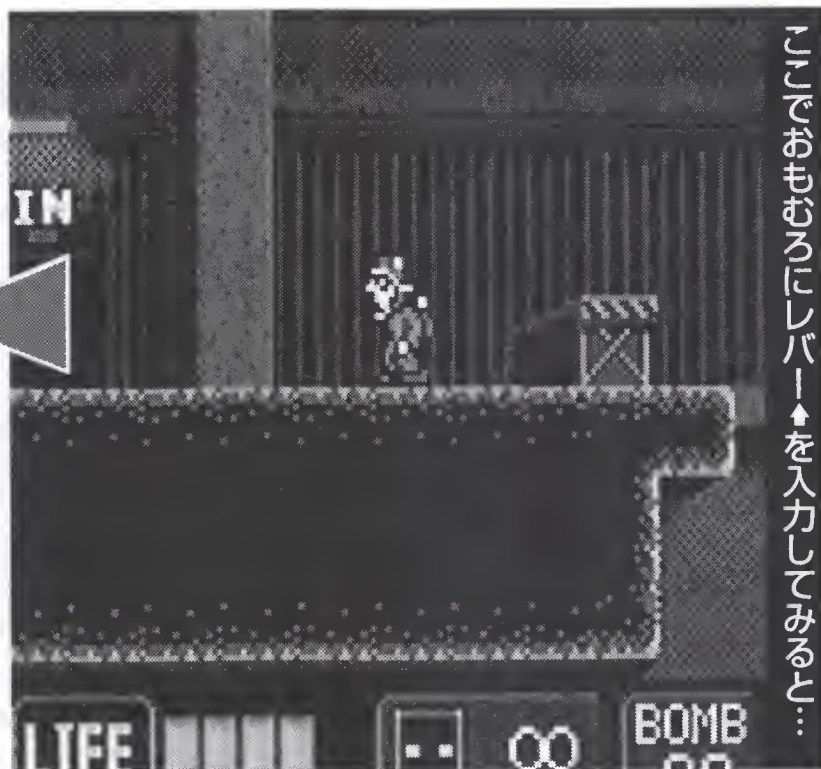
MISSION 13『捕虜救出』

では、広い捕虜収容所の中から、全部で8人もの捕虜を見つけ出さなくてはならない。しかも、そのうちの1人（045）は、普通に歩いているだけでは助けられない。実は、この捕虜は、隠し扉の奥にいるのだ。

隠し扉の場所をお教えしよう。ステージ後半の建物の中に入ったら、最初のエレベーターに乗って上に進み、左に下りる。そのまま進むと、鉄格子の中に入る入り口があるが、その1つ手前の鉄格子のところでレバーを上に入力し



なんと入れる。しかも捕虜がいるし。感動の再会じゃろう



ここでおもむろにレバー▲を入力してみると…

てみよう。ここが隠し扉なのである。

普通に入り口がある部屋のほうに入ると、隣の部屋に捕虜がいることを確認できるので、隠し扉の場所を推測することはできるのだが…。気づかない人はずっと気づかないのではなからうか（ちなみに筆者は超悩みました。涙）

■ 捕虜表

ミッション	捕虜
1	003
10	018~022
12	033~041
15	059~064
17	067~069
19	071~073
24	099
29	081

※男性キャラと共通のステージは省略しています

大魔王モードについて

100人の捕虜をすべて救出すると、大魔王モードで遊ぶことができるようになる。このモードは、普通の武器は一切使えないかわりに、常にメタルナックルorEアーマーを持った状態になる。つまり、すべての敵を近接攻撃1発で倒すことができるのだ。また、手榴弾の数も無限。



Eアーマー標準装備。攻撃判定はものすごくデカいぞ

ただし、最大のペナルティとして、ライフは1になってしまふ。つまり、敵の攻撃を食らうと、1発で死んでしまうのだ…。
このモードで通常のゲームをプレイするのは、あまりにスリリング、というかきびしい。しかし、大魔王モードを活用できるモードもある。それはタイムアタックだ。のみち敵の攻撃を1発でも食らうと終了なので、大魔王であることのペナルティはないに等しい。すべての敵を1発でなぎ倒しながらガンガン進んでいくのは実に爽快！ 記録のほうも、飛躍的とまではいかなくとも、更新を望めるだろう。

特別企画

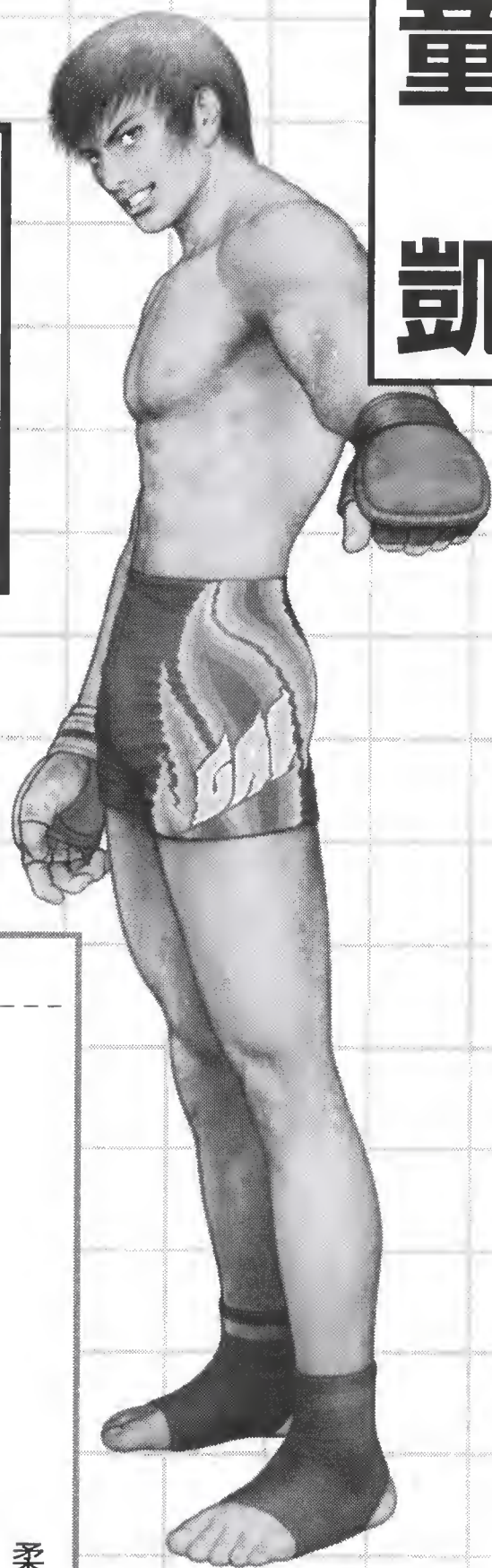
KOF 2000

アナザーストライカー調査指令

ただいま人気沸騰中の『THE KING OF FIGHTERS 2000』。史上空前のメンバーが揃い、みんなもお気に入りのキャラクターで、毎日楽しくプレイしていることだろう。特に本作はストライカーシステムが充実して、1キャラにつき2種類のアナザーストライカーが選べ、歴代の人気キャラや初登場の話題のあのキャラまで、68種類のストライカーが登場する。そこで今号では、復活した懐かしのメンバーを中心にセレクトし、プロフィールを添えて紹介。本作ではじめて『KOF』に触れた人も、ぜひ参考にしてほしい。

CHECK

『'99EVO』に続いて登場。『武力～BURIKI・ONE～』からの参戦。中学を卒業後、沖縄に渡り、単身修行を続けている。我流の格闘家。



天童 凱

天童 凱

対応キャラ：タクマ・サカザキ
声優：檜山修之
格闘スタイル：総合格闘術
誕生日：4月11日
年齢：17歳
出身地：日本
血液型：B
身長：175cm
体重：75kg
趣味：歌を歌うこと
好きな食べ物：サトウキビ
得意なスポーツ：空手、プロレス、柔道、柔術、サンボ
好きな色：青
嫌いなもの：退屈

CHECK

『'99EVO』に続いて登場。負けん気が強く、涙もろい。健康優良不良少年！ カワイイ娘にはすぐにメロメロ。



霧島 翔

霧島 翔

対応キャラ：草薙京
声優：岩田光央
格闘スタイル：キリシマアーツ
誕生日：4月27日
年齢：19歳
出身地：日本
血液型：B
身長：180cm
体重：74kg
趣味：切手収集、少女マンガ読破
好きな食べ物：ケチャップ
で自分の名前の入ったオムレツ
得意なスポーツ：キックベース
大切なもの：バイク（名前：トルネード）、仲間、強い技（自分の）
嫌いなもの：待ち、投げ、強い技（ヒトの）

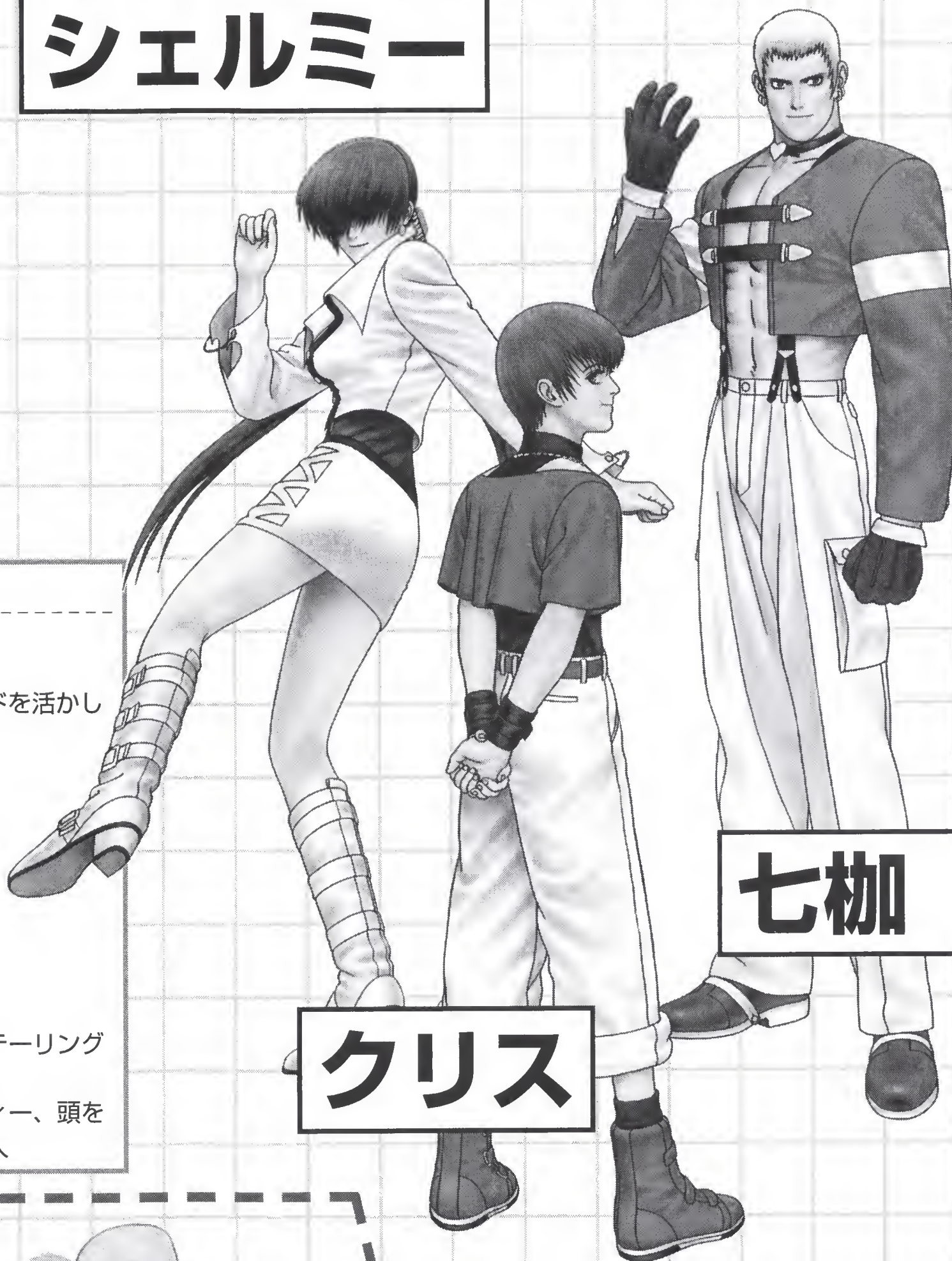
シェルミー

対応キャラ：クラーク
 声優：西川葉月
 格闘スタイル：主に投げが中心（ブリッジは得意）
 誕生日：2月13日
 年齢：21歳
 出身地：フランス
 血液型：B型
 身長：173cm
 体重：68kg
 趣味：バンド、仏映画観賞、ハムスターの飼育
 好きな食べ物：魚（特に光りもの）、納豆巻き、牛丼屋の朝定
 得意なスポーツ：フィギュアスケート
 大切なもの：パソコン、ハムスター
 嫌いなもの：セロリ、高校野球
 B92W63H87

クリス

対応キャラ：ウィップ
 声優：緒方りお
 格闘スタイル：主にスピードを活かした攻撃が中心
 誕生日：5月3日
 年齢：14歳
 出身地：スウェーデン
 血液型：AB型
 身長：160cm
 体重：48kg
 趣味：料理
 好きな食べ物：ブータン
 得意なスポーツ：オリエンテーリング
 大切なもの：自然
 嫌いなもの：グミキャンディー、頭を気軽に触る人、ウソをつく人

シェルミー



七枷 社

クリス

フィオ

フィオ

対応キャラ：ヴァネッサ
 声優：森角香奈子
 格闘スタイル：正規軍格闘術
 誕生日：10月2日
 年齢：22歳
 出身地：イタリア・ジェノバ
 血液型：O型
 身長：158cm
 体重：43kg
 趣味：料理、刺繍
 好きな食べ物：アイスティー（クイーンメリー）
 得意なスポーツ：社交ダンス
 大切なもの：生まれた時から一緒のクマのペッピーノ
 嫌いなもの：熱い飲み物、熱いお風呂



七枷 社

対応キャラ：ラルフ
 声優：栗根まこと
 格闘スタイル：主に打撃系の技が中心
 誕生日：12月31日
 年齢：23歳
 出身地：日本
 血液型：O
 身長：190cm
 体重：99kg
 趣味：バンド、旅行
 好きな食べ物：穂先メンマ、ラーメン（特にインスタント）
 得意なスポーツ：水泳
 大切なもの：琥珀
 嫌いなもの：ナス、狭いところ

キム・ドンファン



キム・ドンファン

対応キャラ：チャン・コーハン
 声優：橋本潤
 格闘スタイル：テコンドー
 誕生日：6月13日
 年齢：20歳
 出身地：韓国
 血液型：O型
 身長：181 cm
 体重：78kg
 趣味：ナンパ
 好きな食べ物：焼き肉（骨付きカルビ）
 得意なスポーツ：ウィンタースポーツ（特にスノーボード）
 大切なもの：ガールフレンド達
 嫌いなもの：ネズミ

キム・ジェイフン



キム・ジェイフン

対応キャラ：チョイ・ボンゲ
 声優：浅川博貴
 格闘スタイル：テコンドー
 誕生日：12月29日
 年齢：19歳
 出身地：韓国
 血液型：A型
 身長：177cm
 体重：72kg
 趣味：テコンドーの歴史を調べる
 好きな食べ物：思いっきり辛いチゲ
 得意なスポーツ：マット運動
 大切なもの：家族
 嫌いなもの：悪人

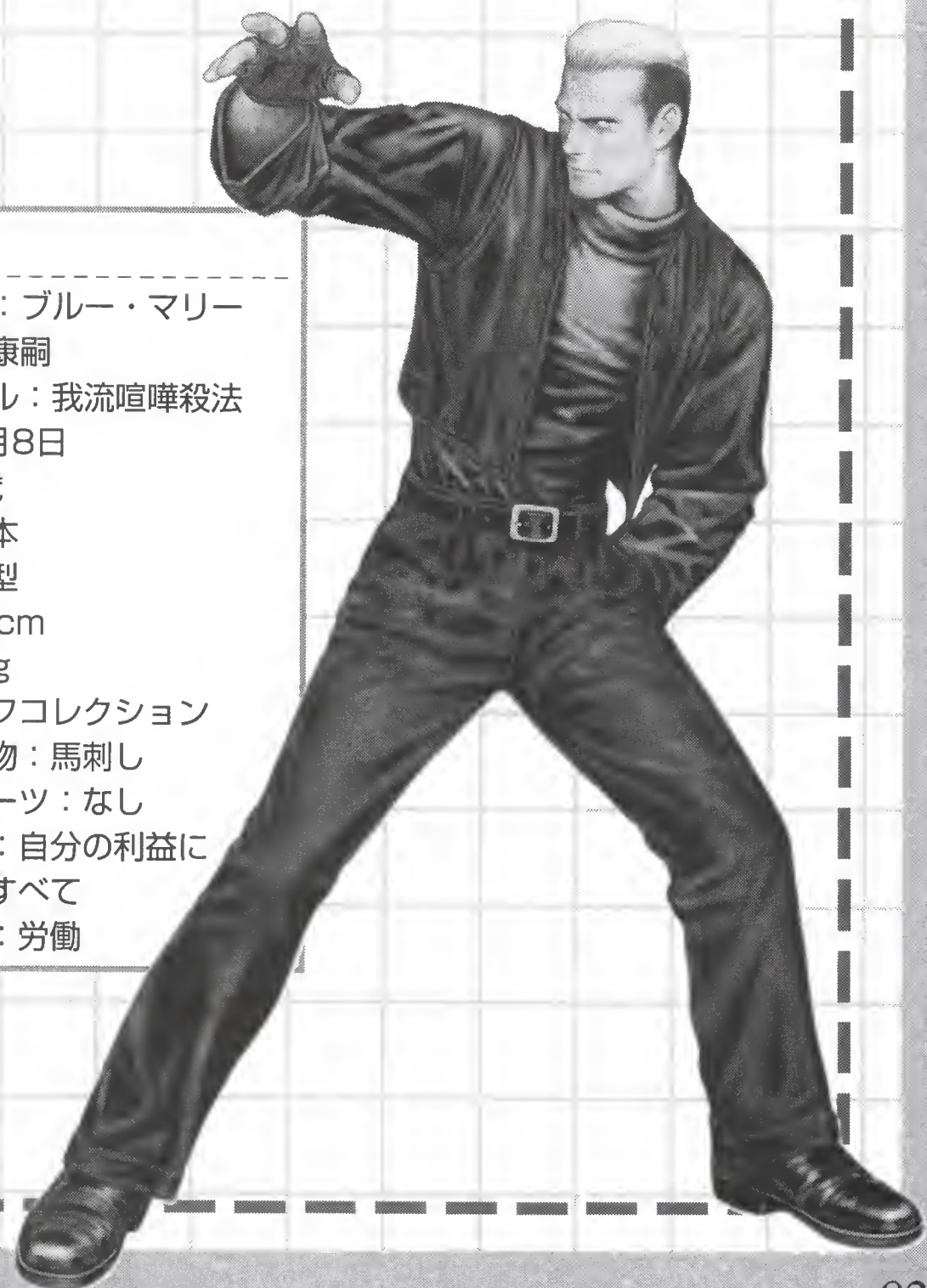
大門五郎



大門五郎

対応キャラ：セス
 声優：臼井雅基
 格闘スタイル：柔道+我流格闘術
 誕生日：5月5日
 年齢：29歳
 出身地：日本
 血液型：A型
 身長：204cm
 体重：138kg
 趣味：自然と親しむこと
 好きな食べ物：ざるそば
 得意なスポーツ：柔道
 大切なもの：ゲタ
 嫌いなもの：精密機械

山崎竜二



山崎竜二

対応キャラ：ブルー・マリー
 声優：石井康嗣
 格闘スタイル：我流喧嘩殺法
 誕生日：8月8日
 年齢：33歳
 出身地：日本
 血液型：A型
 身長：192cm
 体重：96kg
 趣味：ナイフコレクション
 好きな食べ物：馬刺し
 得意なスポーツ：なし
 大切なもの：自分の利益に関することすべて
 嫌いなもの：労働

神楽ちづる

神楽ちづる

対応キャラ：不知火舞
声優：斎藤亜紀子
格闘スタイル：神楽流古武術
誕生日：6月26日
年齢：22歳
出身地：日本
血液型：AB型
身長：169cm
体重：52kg
趣味：寝ること、バイクレース
好きな食べ物：辛いもの
大切なもの：飼っている文鳥
(名前：チーちゃん)
嫌いなもの：理不尽なこと
B85W57H84



李 香緋

李 香緋

対応キャラ：藤堂香澄
声優：金月真美
格闘スタイル：中国拳法全般
誕生日：5月25日
年齢：17歳
出身地：アメリカ
血液型：B型
身長：160cm
体重：45kg
趣味：昼寝
好きな食べ物：海老餃子
得意なスポーツ：短距離走
大切なもの：友達
嫌いなもの：礼儀作法
B77W54H79



バイス

対応キャラ：八神庵
声優：弓雅枝
格闘スタイル：主に力技が中心
誕生日：11月28日
年齢：27歳
出身地：不明
血液型：A型
身長：178cm
体重：59kg
趣味：アメコミコレクション
好きな食べ物：梅
得意なスポーツ：ベンチプレス
大切なもの：Dan Breretonのサイン
本
嫌いなもの：草薙柴舟
B90W58H88

バイス



マチュア

マチュア

対応キャラ：八神庵
声優：辻裕子
格闘スタイル：主にスピード攻撃が
中心
誕生日：4月8日
年齢：28歳
出身地：不明
血液型：O型
身長：177cm
体重：58kg
趣味：機械いじり、スカルピー造形
好きな食べ物：鳥（特にチキン）
得意なスポーツ：スノーボード
大切なもの：自分の脚
嫌いなもの：鳩、神楽家
B88W57H87

Q2

読者投票で決まる!! ランキングクイズ SNKゲーム ベストオブ脚線美キャラは誰?

好評の読者投票で答えが
決まるランキングクイズの
はじまり!
今回のお題は、PN/夏
奈さんから届いた要望を参
考にして作らせてもらった
ぞ。ありがとう!
それではさっそく問題。
以下にあげる6人のキャラ
は、思わずドキッとするよ

うな色っぽい脚、スラリと
したキレイな脚など、SN
Kゲームの中でも魅力的な
脚線美を持つ女性キャラた
ちばかりである。さてそれ
では、この中でSNKゲー
ム・ベストオブ脚線美キャ
ラナンバー1を決めるとし
たら、どのキャラかな?
あなたが1番だと思ったキ

ヤラの番号を1つ書いて送
ってね。
読者のみなさんからの応
募を集計して、1位となっ
たキャラとあなたの予想が
合えば正解になる。
果たしてこの中で読者に
ベストオブ脚線美キャラと
して選ばれるのは一体誰な
のか?

①レオナ
〔KOF〕シリーズ



②麻宮アテナ
〔KOF〕シリーズ



③シエルミー
〔KOF〕シリーズ



④命
〔サムライスピリッツ〕シリーズ



⑤不知火 舞
〔餓狼伝説〕シリーズ他

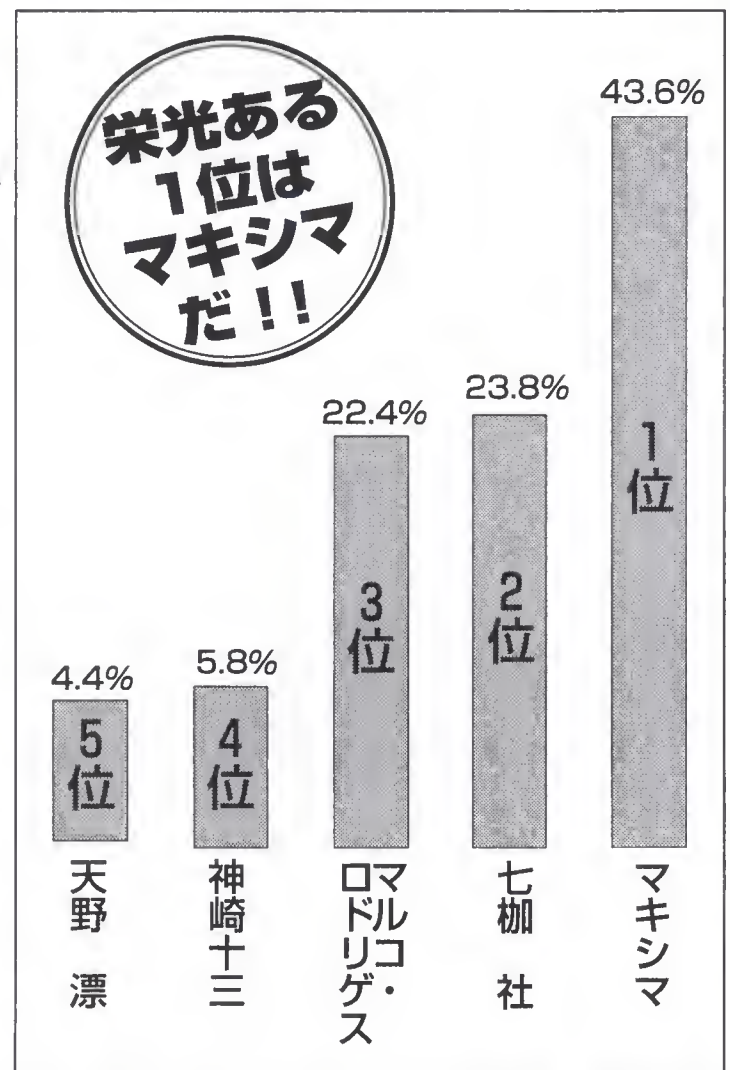


⑥B・ジェニー
〔餓狼伝説〕シリーズ



9月号ランニングクイズ結果発表!!

9月号でおこなったランキ
ングクイズの読者投票で選ば
れた「SNKゲーム・ベスト
オブ漢のモミアゲキャラ」は、
①番「マキシマ」〔KOF〕
シリーズに決定!
2位には、②番「七枷社
〔KOF〕シリーズ」、3位
には③番「マルコ・ロドリ
ゲス」〔餓狼伝説〕シリーズ
が選ばれたぞ。
圧倒的なリードで見事1位
に輝いたマキシマさん、本当
におめでとうございます!!



●読者からのコメ
ントを一部掲載
モミアゲといえば、やつ
ぱり彼♡/大切なものが
モミアゲというくらいだ
から...?/彼をさしおい
て他はないでしょう!
誰よりも似合っていると
思いマス/やっぱり彼でし
よう。マキシマのモミア
ゲは世界一です♡

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイ
ズのQ1~Q2の答えと、住
所、氏名、年齢、職業、電話
番号を明記し、左記宛先まで
ご応募ください。
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-1
12 SKビル202
(株)芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「11月号クイズ×クイズ」係
締切りは11月9日(必着)。
発表は1月号誌上。正解者の
中から10名様にネオジオグッ
ズをプレゼントします。

9月クイズ×クイズの答え

Q1...ヨシノリンカ
Q2...①マキシマ

9月クイズ×クイズ当選者

菅原麻衣・北海道/若狭
直樹・兵庫県/小川由紀
子・大阪府/笹木清数・
滋賀県/滝本宏美・神奈
川県/後川俊也・長崎
県/持田知子・島根県/
金山宝・愛媛県/前畑ゆ
りか・静岡県/鹿又勇
人・福島県(敬称略)

9月クイズ×クイズ クロスワード解答

1	カ	ミ	オ	キ	サ	ラ	ギ
2	ク	シ	ロ	リ	ン	グ	ブ
3	ト	ダ	ナ	ス	グ	リ	ダ
4	ウ	エ	ス	ト	ラ	ー	ラ
5	サ	シ	ミ	ス	ラ	ー	ラ
6	ピ	ン	レ	ボ	ス	ヨ	ビ
7	ア	カ	シ	キ	ム	ヨ	ボ
8	ノ	ク	タ	ー	ン	ガ	ム

パオパオカフェ 1号店へようこそ! Welcome to Pao Pao Cafe First!

読者 通信欄

ママありがとう パパ

このコーナーでは、
日々の生活や学校で起こっ
たおもしろいできごとなどを
大募集!
楽しいお手紙まっけます!!
よろしくねっ、
ママパパ♡

いつでもお幸せに♡
私が出会った猫の夫婦

これは、祖父母の家に遊び
にいった時のことです。

ある日、妹と一緒に居間で
テレビを見ていました。する
と、1匹の黒猫が窓の外にい
るのです。銀色のきれいなカ
リスマの瞳にツヤのいいしな
やかな身体…。そして、その
内に秘めた燃えるような闘志
さえ感じられて…。それはま
るで(私の第一印象ですが)、
私の愛するKのようでした。
妹もそう思ったらしく、その
猫は勝手に「K」と名づけら
れました。

次の日、外に出ると、Kと
一緒に、茶色くたくましい猫
が。その猫は迷わず「マキシ
マ」と名づけられました。

そしてまた次の日。「あ
れ? 増える?」今度は、
K、マキシマ、それと子猫が
2匹一緒にいたのです。

あとで祖母にこのことを聞
いてみると、Kとマキシマは
夫婦なのだそうです。子供ま
で作っていたなんて…(笑)。
ちなみにKが母親で、マキシ
マは父親♡

現在、その子猫たちは「マ
キシマニ(マキシマ・ジュニ
アの略?) 1号、2号」と呼
ばれています。名前募集中。
K、マキシマ、どうかお幸せ
に♡

★PN/マッド・ヒーロー
(鹿児島県)

編…猫の夫婦に、彼らの名前
をつけても違和感ないのはな
ぜ? きつと、それだけいい
意味でピッタリな2人なん
ですよ、彼らは。(朝井)

私も思わずツッコミを
入れたくなる時あります

9月号の麻宮はるかさんの
「男の子たちがしていた『K
OF』の話に思わずツッコミ
を入れたくなった」という気
持ち、私にもよくわかりま
した。

私も、小学校6年の時、ク
ラスの男子数人が『KOF』
の話をしているのを近くで聞
いていました。すると、「紅
丸って日本人やろ? なのに
なんで金髪なんかねー?」
「知らーん」などという会話。
私は心の中で「ハーフだから
だよ! 日米のハーフ!!」と



●PN/牧野真(埼玉県)
かっこいい男は背中まで語って
ね(謎)! 過去のしがら
みから早く解放されるといい
よね! がんばれ!



●PN/貴科サトミ(新潟県)
アメリカの若者を意識したとい
うアル&シャンフェイ。な
かなかお似合いですな! い
いなあ若者! ヤング!



●PN/RED EYE'S(長野県)
うむ、サイコトームでも充分
やっていけるよ。新しいコー
ナーは…えへへ、私は何もい
えない…(遠い目)。



●PN/氷雨玄太(東京都)
仕事場で描かれたという作品。お仕事ぐ
ろうさまです! というわけでこれは氷雨
玄太さんの願望でもあるのかな? 気持ち
よくつく分かります(涙)。

●PN/琴音秋華(福島県)
ちなみにオフィシャル設定とのこと。く
う細すぎだぜ! これですますロックの
腰元に視線集中! いや、逆に女の子に目
の敵にされちゃったりして(笑)。



●PN/ココロザシノ(静岡県)
'95バージョンのアテナちゃん。露出は少ないけど(をい
をい) くりくりとした瞳がか〜わいい〜!

クールチョイとスマートチャンを見て。色モノがあがいてもやはり...と思ってしまった。●PN＝馬鹿南瓜(新潟県) / でも、これはこれで結構カッコイイかもしれないと思ったのは私だけ？『KOF2000』で新しいファン層を開拓したと思う。チョイとチャンは。(長山)



●PN/森月都(神奈川県)
クリスって幼くて可愛い顔してる割にはこういう流石モノ多いですね。これがまた不思議と合うんだ...。まっ魔力...？



●PN/季斬アスカ(静岡県)
うわっ元気そうな右京さんだ。結局彼はどうなっちゃったんでしょう？血を吐きつつも幸せに(?)暮らしているといいですね。

『KOF2000』が発売されてから数週間がたった頃の話です。
その頃、私はまだその姿を

2000 初プレイ
クラーちゃん可愛すぎ！

編...自分も本当に好きだからこそ、ついついツツコミを入れたくなる...。やっぱり、気持ちはみーんな同じですよ。ね。(朝井)

●PN/紅葉水雨(福岡県)

「よゆううち」を使っていた男子を、2、3人は知っています。
やっぱり、そんな時はツツコミを入れたくなるけど、相手が男子だとやりにくいよなあ...

叫んでしまいました。
ほかに、社会の時間中、「昔の税金は年貢だった」という話を先生がしている時、いきなり男子の1人が、大声で「年貢の納め時よっ♡アインディ♡」といった瞬間、クラス内の一部の男子たちが大爆笑。私も、横目で「ブツ」と笑っちゃいました。
あと、今までに、さりげなく「よゆううち」を使っていた男子を、2、3人は知っています。

この子...と思うキャラが1人いました。...まさかと思いましたが、それは、巷で大人気の中ボス、アンチKこと、クラーちゃんだったのです！
クラーちゃんのことは、噂には聞いていましたが、まさかここまで可愛いとは！いや、むしろ可愛すぎっ！！は

「はて、誰だ？この子」と思うキャラが1人いました。...まさかと思いましたが、それは、巷で大人気の中ボス、アンチKこと、クラーちゃんだったのです！
クラーちゃんのことは、噂には聞いていましたが、まさかここまで可愛いとは！いや、むしろ可愛すぎっ！！は

「はて、誰だ？この子」と思うキャラが1人いました。...まさかと思いましたが、それは、巷で大人気の中ボス、アンチKこと、クラーちゃんだったのです！
クラーちゃんのことは、噂には聞いていましたが、まさかここまで可愛いとは！いや、むしろ可愛すぎっ！！は

「はて、誰だ？この子」と思うキャラが1人いました。...まさかと思いましたが、それは、巷で大人気の中ボス、アンチKこと、クラーちゃんだったのです！
クラーちゃんのことは、噂には聞いていましたが、まさかここまで可愛いとは！いや、むしろ可愛すぎっ！！は

「はて、誰だ？この子」と思うキャラが1人いました。...まさかと思いましたが、それは、巷で大人気の中ボス、アンチKこと、クラーちゃんだったのです！
クラーちゃんのことは、噂には聞いていましたが、まさかここまで可愛いとは！いや、むしろ可愛すぎっ！！は

編...隠しキャラながら、登場早々、男女を問わず大人気のクラーちゃん。編集部に寄せられるお便り&イラストからも、その支持率の高さが伺えます。ホントに可愛い！闘う姿もまたキュートなのよね、うん。(朝井)

編...隠しキャラながら、登場早々、男女を問わず大人気のクラーちゃん。編集部に寄せられるお便り&イラストからも、その支持率の高さが伺えます。ホントに可愛い！闘う姿もまたキュートなのよね、うん。(朝井)

編...隠しキャラながら、登場早々、男女を問わず大人気のクラーちゃん。編集部に寄せられるお便り&イラストからも、その支持率の高さが伺えます。ホントに可愛い！闘う姿もまたキュートなのよね、うん。(朝井)

編...隠しキャラながら、登場早々、男女を問わず大人気のクラーちゃん。編集部に寄せられるお便り&イラストからも、その支持率の高さが伺えます。ホントに可愛い！闘う姿もまたキュートなのよね、うん。(朝井)

編...隠しキャラながら、登場早々、男女を問わず大人気のクラーちゃん。編集部に寄せられるお便り&イラストからも、その支持率の高さが伺えます。ホントに可愛い！闘う姿もまたキュートなのよね、うん。(朝井)

ポージング2000



●PN/草庵京花(青森県)

不良幹部への制裁



●PN/久遠堂梨花(北海道)

武力キャラの場合



●PN/ニャンコ先生(栃木県)

ひとりぼっちのモミ



●PN/ココロザシノ(静岡県)

そうか、こんな風にも使える2000八神ってスゴイ！ネギの入った買い物袋基本。でも幼稚園児までは思いつかないって...。がんばって卒業してください。

とりあえず会議には出るようにしたいものだ。でもおかげさまであのセクシースーツ。良かったといえは良かったのか？うへへへ...セクシー(意味不明)！

武力キャラにはちよつとキツイかもね。こうやって冷静に見てみると、『KOF』って現実離れしてるんだなあ。全然気づかなかったけど。

なにげにラモンまでヘン出し...。でもマキシマにはりっぱなモミイがあるんだから、ヘン出しなんてマネしなくていいの！ほかの人にはなかなかマネできないんだからさあモミは...

庵はいつになったら京を殺すのですか? ●PN/サンタマリア和毛(愛知県) / ん、それは永遠の謎なのです...きっと。人類ではその解をだすことはできないのです。この謎が解かれる時は、世界が滅びる時かもしれません...なんとなくそんな気分。ニヨ。(長山)

勉強はお留守だぜ!

ネオジオの在り方や魅力についてみんなの意見を待っているぜ。
みんな、ネオジオについての勉強は足りているかい?

『餓狼MOW』について一言いいたい

今さらで大変恐縮ですが、『餓狼MOW』について一言いいたいことがあります。

私はこの『餓狼MOW』がまったくおもしろくありません。どうして『餓狼』は、こんなゲームになってしまったのだろうと嘆いています。

「10年後」や、新主人公「ロック」という設定にはまったく反対意見はありません。同じ時代ですと続けていくというのは無理なことだろうし、逆に新シリーズになったことで新しい餓狼の世界が広がり、とても新鮮な感じがしていいと思います。しかも、あの幼かったキムの息子たちがプレイヤーとして出てくるなんて、昔ながらの餓狼ファンの私にとって夢のようです。

しかし、問題はイラストにあります。Tonkoさんのイラストはとても好きですが、今までの『餓狼シリーズ』は森気楼さんのイラストであったので、いきなりTonkoさんのイラストが変わった

です。ただ、この「イラストの違い」というだけで、『餓狼MOW』を楽しめないことをとても悲しく思っているのです。

『餓狼』は、これからこのシリーズですと進んでいくことだし、今ごろ開発者のみなさまが新シリーズの2作目を着々と作っていることと思えますので、どうかこの新シリーズの餓狼に慣れて、「いっぱい『餓狼』をしたい!」というのが私の本音です。

みなさんはどのように『餓狼MOW』を楽しんでいますか? もしよろしければ教えてください。みなさんの意見を聞くことで、私の考えも変わるかもしれません。お願いします。

●PN/諏佐霧リサ(栃木県)

編...昔からの餓狼ファンの方には、イラストレーターの方が替わってしまう...ということとは、ショックなことかもしれませんね。たしかに、それによって同じキャラクターでも、それから受ける印象が大幅に変わってしまうというのはよくあることのような気がします。

ですが、『餓狼MOW』も愛してあげて欲しい...。姿は変わろうとも、私の中ではテリーはやはりテリーです。時を経て帰ってきた「やんちゃ小僧」です。ほかの皆様はどうお考えでしょうか? 皆様の意見お待ちしております。(長山)

麟とフリーマン何だか似てる?

突然ですが、麟とフリーマン



●PN/ミナツキマユ(群馬県) クーちゃん、予想通り大人気♡ 良かった良かった。この子にも何か色々ありそうだけど、しばらくは見守っていくことにしましょう。



●PN/ギヤランドウ銀座(大阪府) いやん萌え! 特に覚醒前、ハマりまくりじゃん! 2人セットで編集部のおそうじしにきてください! ここはもう...魔物の巣窟のようです、お母さん。



●PN/マルミでちゅ(長野県) いつも愛こめまくりのケンスウありがとです。今回は肉まんにも顔が...。これ食べちゃうの? 食べちゃうの? 優しくかじってあげてくだちゅい♡



●PN/森田萌(茨城県) NFが新たな出会いのきっかけになるなんて、うれしい限りですな。覚醒君がなにやらお怒りですが、ムクしてないで、一緒に喜べー!



●PN/げじな(福岡県) こちらもすごいキマってる... (ヤバイ意味ではなくて!) 『KOF2000』が出たと思ったら『C』VS。忙しいけど、こちらも遊びたおせ!



●PN/若(千葉県) どうもヘンチウに人気集中だが、ヘンチウを含んだぜくんぶが好きなんだよね♡ かつこいいんだよね♡ おムコにきてください。

ンが似ていると思った人、拳手お願いします…はい、ありがとうございます。

いやね、どうにもこの2人「似過ぎだろ」ってくらい似てると思っんですよ。共通点としては、3回連続入力コマンド、超必殺技の移動投げ、さらにはシブイ声、へそ出しルック(笑)。血液型だってフリーマンは不明、麟は年齢が不明だし。ほらね、こんなにたくさん！

怪しい…怪しすぎる！もしかししてフリーマンは飛賊四天王の1人？ それとも麟の息子？ ま、まさか本人!? な〜んてね(笑)。最後に「多少、強引では」というようなツツコミは断固として拒否する！

SNK様、想像意欲の湧くステキなキャラクターを作ってくれてありがとう。新しいキャラを考えるのは大変だと思いますが、これからもがんばってください。

●PN/ナナカセシャ愛(愛知県)

編…秀逸なストーリー、そしてキャラクターもSNKのゲームの魅力の1つ。そして、ゲームをプレイする私達、1

人1人にもキャラクターへの愛ゆえに…なストーリーや、設定もあると思います。ナナカセシャ愛さんのように自分なりのストーリーを組み立てるのも楽しいですね。たとえば他人に「妄想」といわれようとも(笑)。

とりあえず、私は雛子ちゃんと私の愛の日記つづきこと楽しんでみようと思います(あぼ〜ん)。(長山)

もつと昔のキャラを登場させてあげたい

最近、『KOF』をやっているといつも思うのですが、年が過ぎるたびにKOFオリジナルキャラ(ヴァネッサ、セスなど)がどんどん増えていき、テリーやリョウなどの元祖SNK格闘キャラが減ってきている気がする。『99』で出てきた餓狼キャラの香織は、アナザーストライカーになり、『94』から主人公チームだった紅丸までも、主人公チームからおろされ、ヴァネッサやラモンが入り、もう主人公チームのメンバー全員が新キャラだらけになってしまいました。

たしかにKOFオリジナル

キャラも、ファンには人気があるでしょうが、それでも昔から愛されてきたゲームのキャラクターの出場も必要だと思います。新キャラをKOFオリジナルキャラだけでなく、『龍虎』や『武力』からも出場させれば、また違ったおもしろさがあるのではないのでしょうか？

●PN/特になし(滋賀県)

編…今まで違和感なく『KOF』を楽しんでいましたが、こうして冷静に見てみると、半分程度はKOFで登場したキャラクターかもしれませんね。ですが、『KOFシリーズ』自体が他のシリーズ(『餓狼』や『龍虎』など)の枠を突き抜けて、独自のストーリー展開を繰り広げている以上、『KOF』でしか登場しない独自のキャラクターを用いざるをえないような気がします。

が、たしかに「特になし」さんの昔のキャラクターに登場チャンスを与えて欲しい…というのわかります。個人的には、『龍虎2』のテムジンとか出して欲しいなあと思ったり。やっぱダメか…地味だもんな(笑)。(長山)



●PN/神恭司(富山県)
『KOF2000』におけるニューフェイス、ラモン。確かにワイルド〜♡ 眼帯もツボです♡



●PN/羽雲とらまる(大阪府)
とってもサイキョーなアテナちゃん。なんか「サイコソルジャーチーム」らしい感じが♡♡

お誕生日キャラ

HAPPY BIRTHDAY

10月

心をこめたメッセージが最高のプレゼント♡ みんなの大好きなネオジオキャラの大切な日をお祝いしちゃおう!!



●PN/黒星(北海道)

ら!!

●PN/11010(静岡県)

チャン・コーハンへ

私と同じ日に生を受けたチャンさん。何回目かわからないけれど、お誕生日おめでとう。あなたの今年の新勝利ポーズ、とっても可愛くてステキです(笑)。そのポーズで、私のことも祝ってください。P.S. スマートなアナタも好きです。

時、大胆なそのお姿にビックリしてしまったものですが、気づくと大ファンになっていました。クリザード様、なんてカッコいいんだ〜(思わず力入りまくり)！心をこめてお誕生日(というか製造日?)おめでとうのメッセージ送らせていただきます♡

●PN/ちやるか(滋賀県)

チヨイ・ボンゲへ

おめでとう、チヨイさん！相変わらず色々大変(笑)みたいだけど、これからも頑張ってくれい。来年もぜひ一緒にこうして誕生日を祝いたいね。

●PN/風直(熊本県)

●PN/K・K(群馬県)

クリザードへ

初めてあなたを拝見した

*10月生まれのおもなキャラ…5日直衛示源、7日北斗丸、ゼロ、11日ナコルル、12日ウィップ、19日斬鉄、21日チャン・コーハン、22日イラー、23日クリザード、25日チヨイ・ボンゲ

●PN/蒼月あおい(富山県)



●PN/久遠堂梨花(北海道)

自転車で走っていて『KOF99』のポスターのKにみとれて、もう少しく自動車で正面衝突するところだった。もう4度目になる。少しはごりろ、私。●PN/Kで衝突寸前(兵庫県)〜こういうことって私も結構あるかも知れないです。何度となく死にかけました。愛は盲目ですね。うぐう。(長山)

オープンテラス

KU・LAをケイ・ウラと読むのが正しいと思い始めた今日この頃。だめですか? ●PN ふう (東京都) / あります。この投稿を見て初めて気づきました。アンチKだけに、K・U・R・Aということなんですわ。うんうん、納得です。ふう。(長山)

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!!
特典として空耳度鑑定つき!
自分の耳の壊れ具合を評価されてみよう!!

メタスラにも登場? 人妻ヴァネッサ

ヴァネッサのパリングパン
チャーのボイスが「ドロップ
シヨット」と聞こえます。
もしかして、ヴァネッサは
元正規軍(スパローズ)兵士
だったのでしょうか。だから
アナザーはフィオなんです
ね。

●PN/影山由乱(大阪府)

編: 設定的には「子〇れ狼」
な感じなので、きつと「子〇
れ狼」の乳母車からミサイル
が出るが如く、その人妻&子
連れパワーをもって宇宙人を
蹴散らしていたのでしょうか。
と、大胆予測。

ということ、[影山由乱]
さんの空耳度は89点とします。
(長山)

部下よりも強い 最強の上司、庵

久しぶりに『KOF98』で
八神庵を使っていたら、闇
払いのボイスが「どうした」で
はなくて「大下!」と聞こえ
ます。まさか庵は日〇テレビ
で放送していた「あぶ〇い刑
事」の部長なのでは…。

●PN/為、金大中(福島県)

編: 庵が部長なんだったら、
部下に任せるより自分が捜査

した方が、早い気がするの
は気のせいではないはず。
空耳度は76点によ。

(長山)

やはりきれいい好き? お嬢様、雛子

『KOF2000』をして
いて、早速新キャラ2人の空
耳を発見しました。

まず、ラモンの勝ちゼリフ
が「フィーバーフェスティバ
ル」と聞こえます。なんて彼
らしいセリフでしょうか。や
はり彼にはフェスティバルが
よく似合ふんですかね?
そして、雛子の寄りきりボ
イスが「きれいにしますね。
キレイキレイ」と聞こえます。
スモウのパワーで水も使わず
心も身体もキレイキレイ。な
んてすばらしいんでしょう
か、スモウって。

●PN/紫鏡竜二(長崎県)

編: 私のデスクも汚いので雛
子ちゃんのスモウパワーでキ
レイキレイしてください。お
願い(笑)。やはりお嬢様
はキレイ好きなのでしょう
か? 空耳度は84点。

2回生き返った 無敵のチャン

『KOF99』で、チャン・
コーハンの鉄球大撲殺のボイ
スが「コーハン2回死ぬ」と

聞こえます。

2回死んでまだ生きている
ということはチャンは実は不
死身なのでは? ルガルも
『KOF98』では復活が趣味
だったから骸とオロチが加わ
れば不死身チームの完成だ!

●PN/アルファルガール
(兵庫県)

編: 月並みな結論では、やは
リネスツのクローン説が有力
だが、「コーハン2回死ぬ」
と聞いて、某映画のサブタイ
トルを思い出すのは私だけで
はないでしょう。次に登場す
る時は「ボ〇ドカー」とかい
われる怪しげな車に乗ってさ
つそうと登場することをきば
ーん。

とりあえず、「うつす、こ
れでよし」と他人の意見を聞
かずに自己完結したところで
空耳度は88点。
(長山)

「ラーメ〇マーン」 やっぱ麟はファン?

この間、『KOF2000』
をプレイしていたら、麟の鉄
斬舞、羅殺―那義―波頸の
時のボイスが「ラー!」「メ
ン!」「マーン!」と聞こえ
ました。

麟はあの人のファンで、髪
型もあの人に合わせたの
かと、妙に納得してしまいま
した。

●PN/ネスツの下端(岩手
県)

編: ラー〇ンマンだけにプロ
ッ〇ンマンをラーメンにして
食ってしまうという、今思っ
とダークな設定が甦ってきた
すな。やはり麟もそんな怪し
いことができるのかもしれな
い。見た目怪しすぎるし。

●PN/二色ひとえ(宮城県)

レレレレオナちゃん、なんか血まみれですよっ!
しかもほとんどが返り血だった! ☆ レオナや庵の
髪をベタにすると悪度がある気がする…。何故?



●PN/七枷戒都(埼玉県)

ナマイキ狼を調教…。夢はふくらむ一方♡ はわわ、
大人の世界にいつてしまふとこだった(汗)。でも
犬コロみたいでほおずりしたくなるです!



●PN/神無月さつき(埼玉県)

ゲニのうしろでちよろちよろしてるオロチ関係者の
方々! みんな『KOF』出られて良かったね!
心からおめでとをいいたいです。



●PN/進藤ようこ(新潟県)

夜のサウスタウン、夜景をバックに貴方と2人…♡
恥ずかしい! でももし本当にこんなシチュエーシ
ョンになったら…やっぱ鼻血出して卒倒。



●PN/草庵京花(青森県)

盛り上がりつつあるなあ! だつちゅもちよつとおイ
タ気味かな? まあお祭りの時くらいは許す! つ
て、本編はそんな雰囲気じゃないか…。



●PN/采姫炬(東京都)

色、お久しぶり! 最近では命のイラストの方が多い
けど、やはり色の方が「大人の色気」つてのを持っ
てるね! その視線…惚れた!

そんなわけで、今の世代には分からないネタを振りまきながら、空耳度は75点。

(長山)

聞か人が変わると空耳はここまで変わる

『KOF2000』で、麟の鉄斬舞、羅殺―那義―波頭が「たー」「なー」「かー」と聞こえるだよ。でも、知人には「わー」「かー」「なー」と聞こえるですわー！

麟が叫ぶこの2人は一体誰なんだろう？ まあ、麟自体わてにはよく分からない存在じゃよ…。

●PN/ナナカセシヤ愛(愛知県)

編：同じネタで別の解釈が登場です。これだから空耳はすごい？ とりあえず、皆も聞き比べてどちらが真実なのか確かめてくれたまえ。空耳度は同点の75点で。

(長山)

アイドルの常識？料理下手なアテナ

『KOF99』のチンの轟火招来のボイスが「アテナの料理はこげつきじゃー」と聞こえます。

●PN/恋する拳崇(福島県)

編：やはり、「ヒロインは料理が下手」という、こうなんというか、王道パターンまっしぐらな感じがGoodです。「失敗しちゃった…てへっ」とか笑顔でいわれた日にや、それだけでお腹一杯、ドキーンな感じですね。

私なら、「アテナちゃん料理なら、焦げついててもOKですよ。うまいっす」と、いつてしまうことでしょうか。ということで、妄想炸裂気味に、空耳度は84点にします。

(長山)



K'ファンのみなさま ゴメンナサイ

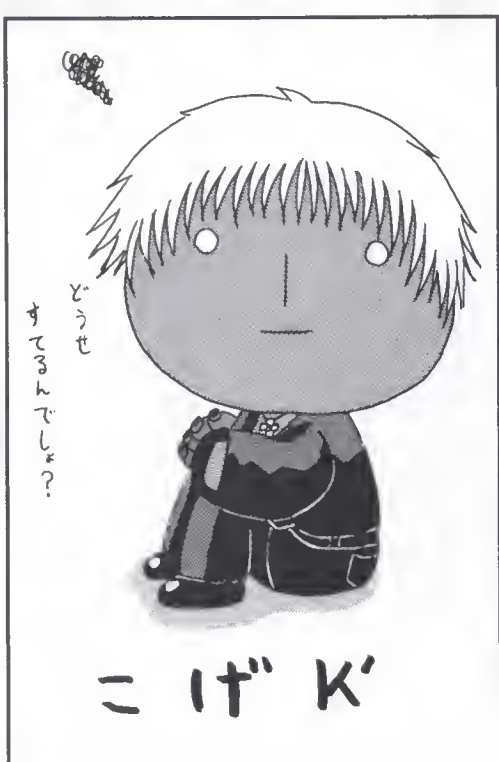
●PN/OHTA(北海道)

たれるのいいが闘ってもらわないと大変困ると思うぞ。まわりが。それにしても、やはりギャグは基本なのね…。よくマッチしております。



この2人が大喧嘩!!
私のきんぐとさきがいどき!(笑)
久々に新参 やりたくあった!

●PN/キノ(東京都)
おや? チビたちどこ行くの? 年齢的にもちやうどいいかもしれないね。コンル怒ってるけど、ヤキモチでもやいてるのかなあ?



●PN/イケてない(北海道)
ギャグローコグということで(?)今度はこちら。イジケ具合がいいですな。捨てたりしないから戻っておいで。



『KOF2000』の紅丸のアナザーストライカー、「アナザー紅丸」を初めて見た時、紅丸が女装した姿かと思いました。

オープンテラス

●PN/仲磨呂(埼玉県) / 髪の毛を下ろした紅丸も、これはこれで趣があつてよろしい感じ



Dear 霧島翔様

翔くん、はじめまして！ イキナリですが、私はあなたに恋をしました。

というのは、翔くんは本当は『KOF』の主演のはずだったんだよね。ところが草薙くん主演の座を奪われてしまって…すごく悔しいとおもいます。でもあなたは、トルネードとともに一生懸命生きている…。そんなあなたに、私は勇気づけられ、心を奪われたのです。

カワイイ娘にはすぐにメロメロになってしまうあなただから、きっと本命の彼女はいないはず…。もしそうだったら、私を彼女にしてください！

私を彼女にすれば毎日、ケチャップであなたの名前を書いたオムレツを作ってあげる

毎月23日の「ふみの日」には、一緒に切手を買いにトルネードに乗って郵便局へいきましょう。それから、2人で少女まんがを読んで涙しましょう。

あなたは『KOF』の主人公にはなれなかったけど、私の心の中では永遠の主人公です。いつか「ふみの日」に、郵便局で会いましょう。ストライカーも頑張ってるね♡

●PN/玉中SEIKAN部部長(福島県)

編：翔ちゃん大喜びの温かいメッセージ、ホント心に染み渡るわ〜。こんなピュアな娘に告白されたら、すぐにメロメロになっちゃうわよ。郵便局でってのも、ほのぼのしていいなあ。若い人たちも、殺伐としたことばかりじゃないのね。お幸せに！ (稲葉)



●PN/奈々志(滋賀県)
設定原画でしか見られなかったあの伝説の(笑)ボツ設定・霧島翔！ 彼が京の代わりに採用されてたら今頃どうなってたんだろう…。



●PN/藤田和秋(神奈川県)
復活はめでたいんですけど…モロですね☆ 照れくさくて思わずうつつむいてしまう男子！ キミたち普通だ！ お姉様ってば大胆♡

ついにトウドウ・R復活！でも素顔がはつきりしないし、あぐくに名前がアンソウン!? なかつせるのう。●PN寺田大典(福岡県) / すっかり香澄にその座を奪われてしまった感じですが、ストライカーとはいえず、オヤジのパワーを感じずにはいられない感じ。オヤジ万歳。(長山)

月を見るたび 思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

なぜ私が怒れるの？ 連コイン問題を考える

ちよつと前の話です。私がいきつめのゲームセンターで『餓狼MOW』をプレイしていると、数人の男性がゲームをプレイしたそうに後ろに立っていました。

連コインするのも待っている人に悪いなと思ひ、私はその人たちに席を譲りました。

しばらくほかの人のプレイを見て、さっきプレイしていた『餓狼MOW』のところに戻り、再び順番がくるのを待っていました。が、甘かった。

先程後で待っていた男性数人は対戦台(1P、2P両方)を占領していました。その人達は、2時間延々と台を占領していました。

そして、やつとその人達もいなくなつて、私もクレジット投入、キャラ選択。そして1秒……。すると、先程の人達の1人が、「あつ、1プレイ分残っているんだけど」といってきました。

それなら早くいってくれ……。その1プレイ分はどうやらその男の人のクレジットが

残っていたものらしいので。そこでめちやめちや怒られました。知らなかったのに……。それに、何で1プレイ残していたのでしょうか？ よっぽど他の人に台を使われるのがいやだったのでしょうか？ とりあえず、その場合は相手の方の友人の方に助けてもらいました(あと一歩遅ければ、私の友達が相手を殴っているところでした。やめさせました)。

●PN/霧島黎明(宮城県)

編……どんな場所であれ、人として最低限のマナーを守ることは重要。ゲームセンターでの連コインについても同じことがいえますね。後ろで人が待っているときは、自分のプレイが終わったら席を譲るというのが最低限のルールなのではないでしょうか？ 私はそう思います。

もちろん、家庭用で発売されている人気のゲームを思う存分納得のいくまで楽しみたいのは分かります。それは

人間ですから。誰だつてそう思うはず。知り合いとゲームセンターにいったら、思う存分その知り合いと対戦プレイを楽しみたい。できることなら私だつてそうしたいんです。ですが、やはりルールは守らないといけませんね。つねに後ろに人がいるぐらゐの気持ちでゲームを楽しみたいものですね。その方がみんな気持ちよくゲームを楽しめることができると思いますし、私的にはそうじゃないとゲームを楽しめない。

ゲームセンターも昔よりもっとユーザーに近くなり、気軽にゲームを楽しめる場になりました。それだけに、常識的なマナーは守つて楽しみたいものです。

霧島黎明さんも災難でしたね。かなり理不尽なこととおられるようなことになってしまつて……。とても腹も立つたでしょうし、悲しくもなつたと思います。が、これに懲りずにゲームセンターにおもむいて欲しいです。ルールさえ守れば、ゲームセンターは新しい人の出会いや、新しい楽しみを発見できる素晴らしい場所のはずです。(長山)

KOF'98でデータ集め



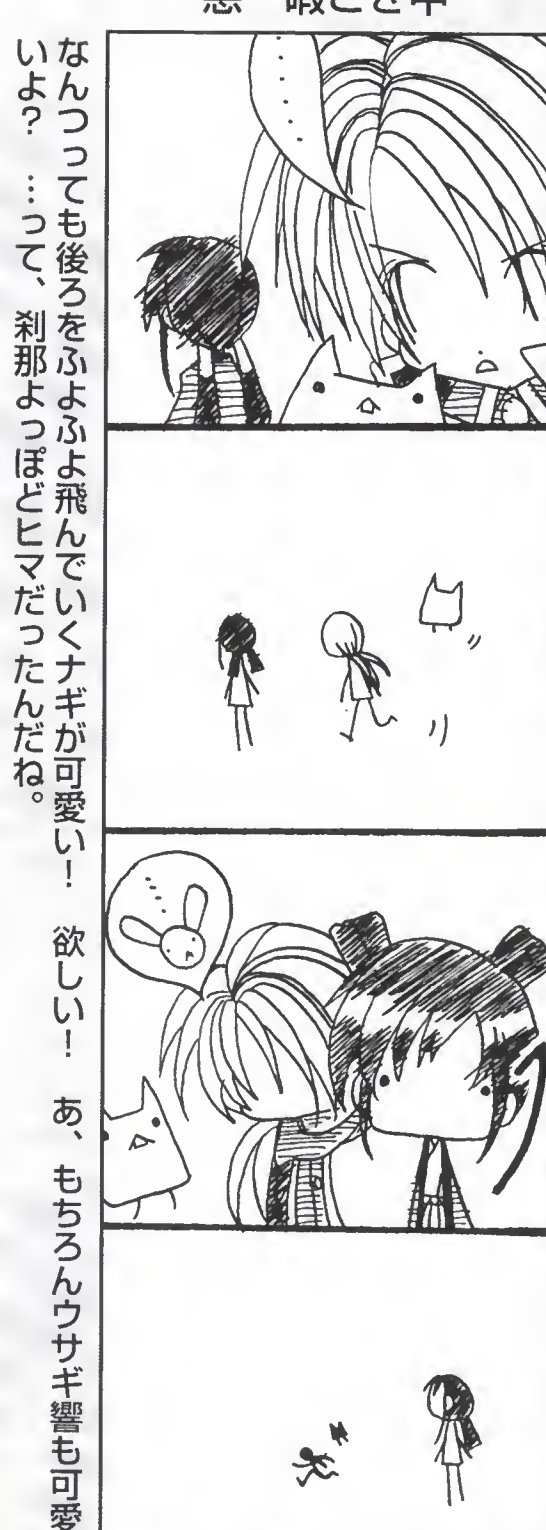
●PN/おざきリンリン圭(北海道)

NESTS



●PN/おざきリンリン圭(北海道)

悪 暇こき中



●PN/後藤みかん(愛知県)

大人気ある真吾

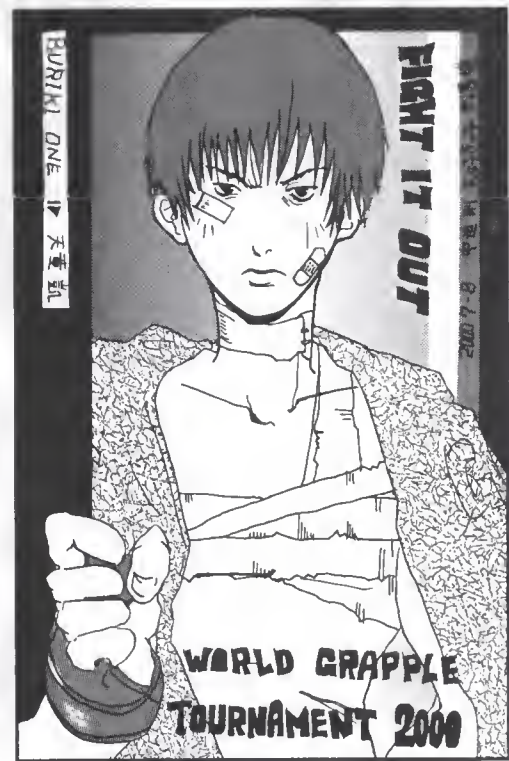


●PN/北村れいじ(大阪府)

京の部屋の押し入れにはボロになった草薙臭の染みついた着ランがびっしりと……欲しすぎ。●PN//草薙京花(青森県) / うっ、わたしは知らないです。だって……シウノウ臭そうだもん(防虫剤のニオイ)。そこはかたなく香る防虫剤と京のニオイが入り混じって匂いマニア垂涎の一品なのかもしれない。●PN//岩田光央

よろず質問 & 要望コーナー

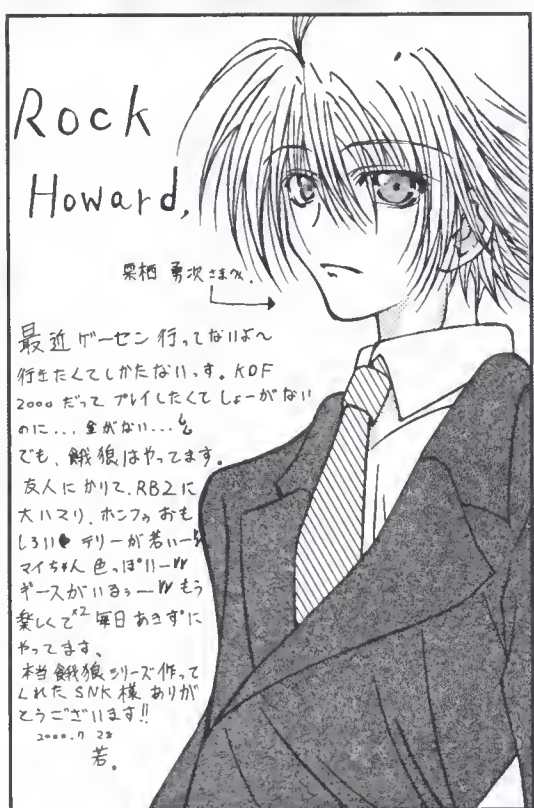
- Q・『餓狼MOW』の双葉はたののプロフィールを教えてください。
- PN/レザーダヴァレス (和歌山県)
- A・年齢…16歳
性別…女
身長…156cm
スリーサイズ…B78 W54 H80
誕生日…5月11日
国籍…日本
格闘スタイル…中国拳法系 (太極拳、八卦掌など)
趣味…かわいいリボンのコレクション
どんな動物でも雪で作ることが出来る
大切なもの…テンのイトカツ
苦手なもの…きつめの炭酸飲料
好きなもの…吊り下げ式リアコースター
嫌いなもの…地震
好きな食べ物…アイスチョコバナナクレープ
好きな音楽…ポップス
得意なスポーツ…高跳び
声優…堀江ゆき
- Q・『KOF2000』のナザーストライカーである霧島翔のプロフィールを教えてください。
- PN/天気予報 (広島県)、PN/藤柳翔治 (北海道)
- A・格闘スタイル…キリシマアーツ
誕生日…4月27日
年齢…19歳
出身地…日本
血液型…B
身長…180cm
体重…74kg
趣味…切手収集、少女マンガ読破
好きな食べ物…ケチャップで自分の名前が入ったオムレツ
得意なスポーツ…キックベース
- 大切なもの…バイク(名前…トルネード)、仲間
強い技(自分の)
嫌いなもの…待ち、投げ、強い技(ヒトの)
声優…岩田光央



●PN/刑島港 (愛媛県)
確かに…最近武力のイラストめつきり減ってしまっただけ。個人的にはかなり味があつて良かったと思うんだけど。どうかなあ？



●PN/池袋口にて (東京都)
なんだかボスターみたいな一枚。めきめきと主人公らしくなってきました。この調子でがんばってください。



●PN/桜葉若 (青森県)
うわおロック君スーツ姿で登場。父上のあとを継いだのか!? でもいつもとちよつと違った雰囲気、これまたカッコイイよね！



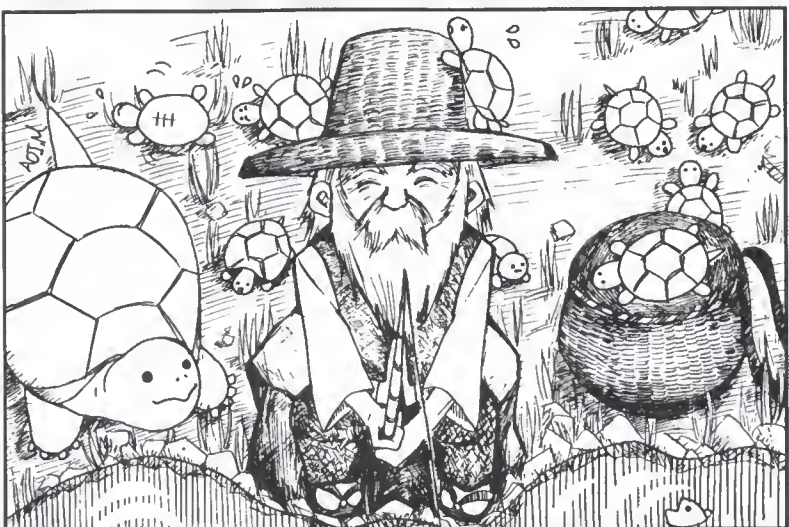
●PN/よす道 (愛知県)
パオとケンスウの関係も気になるところ。ほんとに一体どうなってしまうのでしょうか!? これからの展開に要注目！



●PN/明晶晃 (東京都)
弟君なんだか微妙な表情。それなのにとっても美しいわ。 (危険思想)。ところで兄君はどこへいったのう？



●PN/蓮見透 (埼玉県)
やっぱりテリィはこうでなくちゃ！ 歳とった(失礼) バージョンもかっこいいけど、この「HEY!!」な帽子がいいんだよねっ♡



●PN/むこうあおい (埼玉県)
んんん～のどかですね。亀たちに囲まれてこうやって過ごす日々がかけがえのないものだったりするんだよね。長生きしてね、おじいちゃん！



●PN/要まこと (福岡県)
えへへ、うさたんがいつぱいだあ♡ でもよく見ると何匹か特徴ある顔ぶれ…。暴走うさたん吐血中。だっちゅ君のふかふかしっぱにもきゅもきゅ♡

替え歌、行きます！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する「替え歌行きます！」。みんなのナイスなネタを大発表するぜ！イエーイレッツシング！

「ヨードル食べ放題」でネオジオやり放題

「ヨードル食べ放題」の替え歌でネオジオそのものを歌います。

ネオジオ家庭でやり放題

やり放題ヨロレイヒ

コンティニューもやり放題

やり放題ヨロレイヒ

餓狼に龍虎、KOFもやり放題

風雲、月華、サムスピもやり放題

メタスラ、シューティング、

得点王もやり放題

パスルも解き放題

友達と対戦もやり放題

やり放題ヨロレイヒ

ブラクティスで練習もやり放題

やり放題ヨロレイヒ

京も庵もテリーもリョウも使い放題

アテナにナコルル、ユリちゃん舞ちゃん使い放題

ギースやルガール、ラスボスたちも使い放題

電気代は別料金

「さー、ネオフリ読んでみんなでバリバリネオジオをやりましょー！」

一週間断食してロム買いたい

ロム買いたいヨロレイヒ

発売日に財布のひもはゆるみ

放題

買い放題ヨロレイヒ

途中で休まず、友達連れてやり放題

演出好みはデモ画面を眺め放題

CD版では隠しキャラも使い

放題

次の日は外出できない

対戦マニアもキャラファンもやり放題

やり放題ヨロレイヒ

受験生兄ちゃんも今日だけ解禁日

京のよつにならなきや

NF持参でCPUと勝負だや

り放題

ポイント割り、予約で割りや

り放題

対戦負ければルールで誰でも次と交代

制限時間は無制限

ハッピーネオジオパラダイス

「OK！」

●PN/Y. S. NAVY

(埼玉県)

編：やはり家にネオジオがあるのとやり放題なのですね。そしてロムを買ってしまってお金もどんどんなくなっていくと...

でも断食してロム買うのは勘弁です。ネオジオに愛はあるけど、食べ物食べないと死にます。それ以前にネオジオをやる時間をください(泣)。

とりあえず、ちよつと体験してみたい半面、間違いない地獄へ片足を突っ込むようなものだと感じずにはいられない。やはりネオジオは魔物だ。

(長山)

アテナとケンスウの真の気持ちを歌います

青色7の「青いスポーツカーの男」の替え歌です。

あまつたれんじやないわよ

自分でしなBaby (Baby)

よ

あまつたれんじやないわよ

男らしくBaby (Baby)

ごまかされはしねえよ

ケンスウなんかBye Bye

(Bye Bye)

ごまかされたアテナが

お気の毒ね アテナ (アテナ)

サイコソルジャーも

お荷物増えちゃって

へなちよケンスウはダメダメ (Oii~x4)

ビキニアテナの方が好きだぜ

ドアホなケンスウはダメダメ

ダメダメ、ダメダメだ

気合いの入った (Hii~x3)

麻呂アテナ (やるときややる

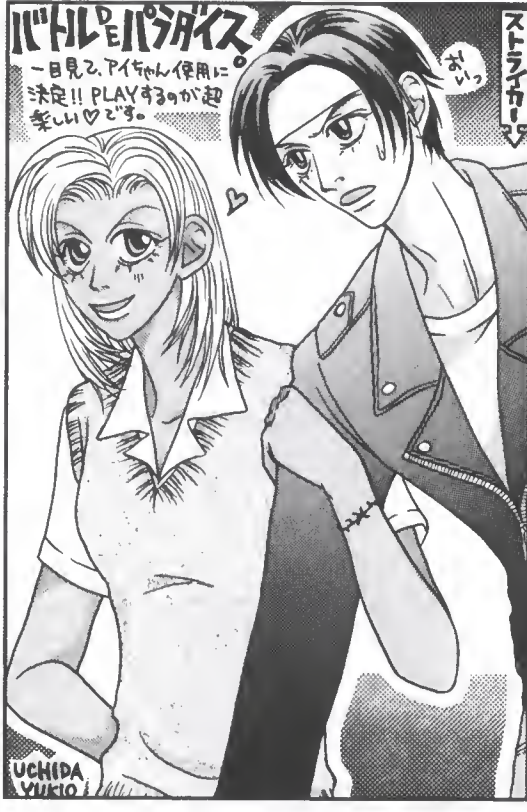
●PN/アマネ ジュウローザ (埼玉県)
これまたお久しぶりな幻十郎。なんか花札チックな背景がよく似合いますねえ。もちろんケロたんも一緒です♡



●PN/桐丘葱 (広島県)
こんな可愛いお嬢様が相撲部！ このギャップがいいのかしら。優しく勧誘されたあとは、地獄のような稽古が待っております。心してかれ！



●PN/内田ユキオ (愛知県)
天下無敵のコギャル・アイちゃんの前では京も大人しくなっちゃうのね。ユキに新たなライバル出現か!? アイちゃんはだいたいお気に入りのご様子だぞ！



●PN/霧島翔 (福岡県)
みんなもっと盛り上げようよ！ 本人はアテナに夢中だけど、そんな彼が魅力的なのだ！ イラスト待ってるよ！



●PN/水瀬葵 (高知県)
ちづるもナコルルもアナストとして元気に活躍中！せっかくだからフレイヤーキャラにしてくれい！あのダンスを踊ってくれええい！



●PN/未映きと (茨城県)
何気ない日常。こんな風にぼーっと(?)してるのも幸せだよ。そしてまた忙しい日々へと戻っていくんだあ(涙)。

コスプレイヤーで女である私には今まで分からなかった。女性色モノキャラなんて今までいなかったから。そう、彼女の名はミスX。極めれば極めるほど自分の存在理由を考えてしまう。●PN/KUMIKO(静岡県) / どちらからどう見てもミスXはいつだって感じたので、勇気がいりますよね。でも、これはこれで極めれば最強かもしれない。友達なくすのに最適とか(笑)。(長山)



●PN/八里眠(大分県)
サイコパワーでアテナに変身！ って、コスチ
ュームのみか。でもみなさんよくお似合いで
す。おだんご頭も萌えかも♡



●PN/倉長行矢(福岡県)
『CVS』ではバースも登場！
「な、なにはとも
あれ、出場おめでとう！」

編..「ヘコヘコしないで、胸
を張ってケンスウ」のくだり
辺りに、なんだかんだいって
アテナはケンスウが好き(?)
なのかも...と感じさせます
ね。というより、アテナのケ
ンスウへの本当の想いを感じ
ます。
ケンスウはケンスウでアイ

気合いいれた(ヘー×3)
麻宮アテナ(やるときややる
のさ)

アイドル追っかけはダメダメ、
ダメダメ、ダメダメだ！
青いカラーはジョン・フー
ンだぜ
ドアホケンスウはダメダメ
(ヘー×4)
青いカラーはジョン・フー
ンだぜ

ヘコヘコなんかしないで
胸を張ってケンスウ(ケンス
ウ)
青いカラーも
アテナと色違い
ドアホケンスウはダメダメ
(ヘー×4)

愚痴ってばつかないで
なんとかしな！ Baby
(Baby)
愚痴ってばつかないで
態度はでかくBaby(Ba
by)

愛を極めたい(ヘー×3)
椎奈(やるときややるのさ)
自分を信じ、アテナに向かっ
て(やるときややるで)

気合いいれた、ケンスウぶん
殴って(やるときややるのさ)
うのさ)

編..「ヘコヘコしないで、胸
を張ってケンスウ」のくだり
辺りに、なんだかんだいって
アテナはケンスウが好き(?)
なのかも...と感じさせます
ね。というより、アテナのケ
ンスウへの本当の想いを感じ
ます。
ケンスウはケンスウでアイ

編..「ヘコヘコしないで、胸
を張ってケンスウ」のくだり
辺りに、なんだかんだいって
アテナはケンスウが好き(?)
なのかも...と感じさせます
ね。というより、アテナのケ
ンスウへの本当の想いを感じ
ます。
ケンスウはケンスウでアイ

●PN/A・Aが大好きッ
子！(新潟県)

愛を極めたい(ヘー×3)
椎奈(やるときややるのさ)
自分を信じ、アテナに向かっ
て(やるときややるで)

愛を極めたい(ヘー×3)
椎奈(やるときややるのさ)
自分を信じ、アテナに向かっ
て(やるときややるで)

気合いいれた、ケンスウぶん
殴って(やるときややるのさ)
うのさ)

ドル追っかけのジョン・フー
ンでダメダメといい切るところ
に、ケンスウのアテナ
への愛の深さを感じずにはい
られません。「俺はアテナが
アイドルだから好きなんじゃ
ない」と感じて、ええ。
サイコパワーを失ってちよ
つとダメな気持ちになっ
ているケンスウ君なのかもしれ
ませんが、そのあふれる愛の
パワーでゲームの方もがんば
っていただきたいところ
です、ハイ。
けど、アテナへの愛の力は
あたしも負けてないぜ。けど、
あたしって愛されてるのかな
あ、アテナちゃんに...と、真
剣に悩んでみたりする(バ
カ)。(長山)

今月の全国布教委員会

全国1万人の迷える子羊たちよ！
今こそペンをとって立ち上がるのだ！
さあ皆の者、魂の叫びを心して聞け！

全国『アテナ屋飾り』布教委員会!!

アテナさん、ついにクリスマス(真夜中)!!
!! クリスマスツリーのツツムン!!
!! アテナさん、ついにクリスマス(真夜中)!!
!! クリスマスツリーのツツムン!!
!! アテナさん、ついにクリスマス(真夜中)!!
!! クリスマスツリーのツツムン!!

全国『アテナ屋飾り』布教委員会!!

アテナさん、ついにクリスマス(真夜中)!!
!! クリスマスツリーのツツムン!!
!! アテナさん、ついにクリスマス(真夜中)!!
!! クリスマスツリーのツツムン!!
!! アテナさん、ついにクリスマス(真夜中)!!
!! クリスマスツリーのツツムン!!

男臭さ爆発！ 全国山崎の胸布教委員会

全国の「山崎さんのあの厚
い胸で窒息死したあゝい」
と懇願する乙女たち!! 今こ
こに集い、ともに身を捧げよ
う!! (全国の山崎兄貴の胸
板に憧れるヤローどもでもO
K)

『KOF99 EVO』でウア ネッサ姉さんと一緒に登場し たセス兄貴ですが、人気上昇 中の姉さんに対し、人気は今 イチ...(泣。皆さん、『EVO 』のOPPの兄貴見ました か？ あの漢の背中!! そし て『KOF2000』のO

編..今度セスつかすか。今
月は兄貴特集でん。俺は
入会するぜ」ってことは、や
っぱりそっち系の人たちの集
まりなんだろう？ 確かに
SNKキャラには男気溢れる
ヤツが多いけどさ。(杉浦)

ヴァネ姉さん(30)

あー一年早く出場してれば20代だのに。

●PN/RED EYES(長野県)
30代...大人の女性の魅力ってヤツでしようか。同じ30代とし
て、「それはウンだろう」って知ってますけど。

NFを購入し始めて1年ですが、このコーナーの存在は9月号で初めて知りました。ゴメンナサイ…。●PN二宮千彰(徳島県)／いや、しよせん欄外なのですね(泣)。次購入する時は暇なら見てやってください。つたない文書であなを極楽浄土へお連れします(ウン)。(長山)

文通&募集コーナー

SPECIAL PRESENTS

郎左

●どなたか私に真田小次郎orキム・ジェイフンのイラストをください！ 本当に切実です！ この2人が好きでたまらなくて、よろしく！ エンピツ、モノクロ、カラー、何にも問いません！ リクエストあれば、お札にカラーでそのキャラを描かせていただきます。便せんなんかも同封させていただきます。大変申し訳ないのですが、切手同封で(お札いらなければ、同封しなくても構いません)。私なんかのペーパー読んでくださる方も募集中です。14歳、女。〒311-3434 茨城県新治郡玉里村栗又四ヶ2567 桜井住宅5号 早野由利絵

●ネオジオ友達募集！ 一緒にネオジオのことを話しませんか？ 近くの方はゲーム大会とか開きましよう。年齢、性別不問です。お気軽にお手紙ください。22歳、男。〒790-0003 愛媛県松山市三番町7-1012 第14三和マンション201 村田篤彦

●アンケート回答者様募集デス!! 内容はKOFシリーズ十ちよつとだけ龍虎に関するものです。性別、年齢不問で、とにかく、たくさんの方に答えていただきたいデス。締切りは来年4月末までので、いつでもお問い合わせください。80円切手同封とリターンアドレスをお忘れなく！ ちなみにお札は便せんを予定しています！ よろしくお願います！ 〒343-0003 埼玉県越谷市船渡83-2 並木方 弥十

●ゲセン友達募集。SNKのゲームで、特に、KOF、餓狼、月華などが好きな同市内にお住まいの方、一緒にゲーセンにいきましょう。また、「このキャラが好きだから」などのキャラ愛をお持ちの方は大歓迎です！ 男女は問いません。年齢は15歳以上の方をお願いします。18歳、男。〒463-0041 愛知県名古屋市中山区大谷町5-22 折上洋二

●KOFのイラスト描いてください！ 趣味でイラスト集めております。私のヘタなイラストでよければ、お札に差しあげます。80円切手同封をお願いします。モノクロ、カラーは問いません。〒028-3301 岩手県紫波郡紫波町中島字桜田1-35 亀澤飛鳥

●文通相手募集。KOFが好きな方、僕と文通してください。特に、K、ウィップ、ブルー・マリ、京、庵が好きの方は大歓迎です。それ以外のキャラでもOKです。どなたでも歓迎なのでお手紙ください。切手はいりません。返事は絶対に書きます。17歳、男。〒674-0057 兵庫県明石市大久保町高丘3-1-1 4501 大園翼

●ネオジオ韓国キャラ本を作るにあたり、アンケート回答者様とゲスト様を募集しています!! 興味を持たれた方は、80円切手を同封のうえ、お手紙ください。締切りは

2001年2月ですので、いつでもお問い合わせください。同人GOODSの使用OKです。ジョン・フーンで語れる方も大募集。〒191-0061 東京都日野市大坂上4-5-20 美乃里コイボ104号 齋藤真由

●文通&友達大募集!! KOFが大好きな方、楽しく文通しませんか？ 特に、京、庵、ウィップ、テリーが好きの方。地域、年齢、性別問いません。もし、お近くの方なら、一緒にゲーセンにいきましょう。17歳、男。〒738-0031 広島県廿日市市原1354 平尾潤

●文通友達募集。KOFが好きな方、僕と友達になつてく

ださい！ 僕の好きなキャラは、真吾、庵、チヨイ、ウィップ、拳崇です。ネオポケを持つている方、大歓迎！ 近所の方は、たまにゲーセンにでもいきましょう。イラスト交換してくれる方は、自分のラクガキのような絵でよいれば…。できるだけ年齢が近い方がいいです。性別は不問です。初回のみ80円切手同封をお願いします。12歳、男。〒630-0201 奈良県生駒市小町町1-7-294 仙頭翼

●ペーパー交換、配布して下さる方、募集中です。一方的に配布して下さる方には、お札ありです。送りつけOK! 20枚前後交換してく

ださい！ 僕の好きなキャラは、真吾、庵、チヨイ、ウィップ、拳崇です。ネオポケを持つている方、大歓迎！ 近所の方は、たまにゲーセンにでもいきましょう。イラスト交換してくれる方は、自分のラクガキのような絵でよいれば…。できるだけ年齢が近い方がいいです。性別は不問です。初回のみ80円切手同封をお願いします。12歳、男。〒630-0201 奈良県生駒市小町町1-7-294 仙頭翼

ださる方、お願いします。継続か1回きりか、明記してください。連絡を入れて欲しい方は、80円切手同封をお願いします。ペーパーもらつてくださる方も、お気軽に連絡ください(80円切手同封で)。同人グッズは封筒とシール以外ならOKです。普通のお手紙もOKです。〒447-0083 愛知県碧南市油洲町4-31 嶋出由己

●ブレイジングスターのすばらしいイラストを描いてくれる方、勝手なお願いですが、ボクのために描いてください。ついでに、創世御名麻雪が好きな方も、ぜひ友達になつてください。ライバルも大歓迎です。ドンドン送ってね。14歳、男女双子。

ださる方、お願いします。継続か1回きりか、明記してください。連絡を入れて欲しい方は、80円切手同封をお願いします。ペーパーもらつてくださる方も、お気軽に連絡ください(80円切手同封で)。同人グッズは封筒とシール以外ならOKです。普通のお手紙もOKです。〒447-0083 愛知県碧南市油洲町4-31 嶋出由己

ちなみに、ハイスコアのねらい方を教えてくれる方がいるとうれしいです。プレスタが好きな方、送ってね。21歳、男。〒192-0152 東京都八王子市市山町1076 大浦勝彦

●KOF&餓狼MOWが好き、その君!! 我々と文通&イラストするでヤンス。特に、K、レオナ、ウィップ、庵、クリザリッド、んでもって、ロック、フリーマン、あと、カインとかを猛烈に熱愛している方、大募集。上記のキャラ以外でもスペシャルOK。80円切手不要、無期限返事は可能な限りするつち。14歳、男女双子。

ちなみに、ハイスコアのねらい方を教えてくれる方がいるとうれしいです。プレスタが好きな方、送ってね。21歳、男。〒192-0152 東京都八王子市市山町1076 大浦勝彦

超切実大募集

①月華の剣はアンケート回答者様へ(7月2日)締切(12月末日)

②10-12月まで3片、月華の剣士、餓狼MOW中心にKOF、MOW、ウィップ、テリーが活躍しています。いつでもお問い合わせ下さい。①②の希望の方は80円切手1枚で、両方の方は2枚同封をお願いします。〒820-0205 福岡県嘉穂郡稲築町大字岩崎1402-7 渡辺 智香(同封切手可)

ペーパー配布者サマ募集してマス。

★ゲーム中心個人サークル「Xトロ」-4)ではペーパー配布者サマを募集しています。2、3ヶ月で50枚、交換もOKです。一回か、継続か書いて下さい。80円切手は不要です。委託者サマも募集です。ペーパーほしい方は80円切手付返信用封筒同封で連絡下さい。

★K、ウィップ、MOW、ネオサマ好きな人、お友達に下して下さい。楽しく文通しましょう!! イラスト付きたと嬉しいかも…待っています!!

★★ 939-0341 ★★★★★★★★★★
富山県射水郡小杉町三丁目50-1 荒井 文代 NF マデ!!
(同封切手、シール不可です)

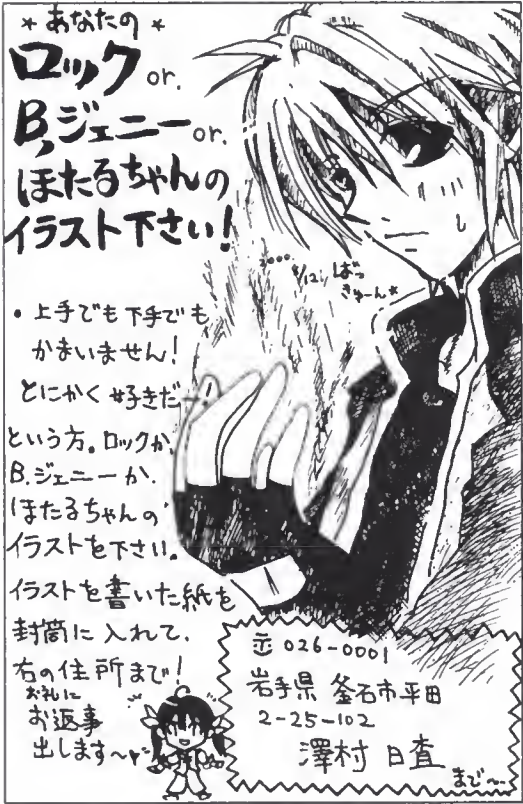
ブライアン&マキシマウィップのイラスト下さい!

ボクにブライアン&マキシマ&ウィップのトリオ(?)のイラスト下さい! この3人に激LOVEです。イラストを送って下さった方には、1枚に返す事&イラスト送ります! どうぞ協力お願いします! 宛先は…私(マキシマ)に送って下さい! 他にもマキシマ、ウィップ、テリー、MOW、ネオサマでもOK! 〒360-0846 埼玉県熊谷市大字松六間839番地 熊谷基地4術校 学生隊 第2中隊 第26区隊 2班 橋口 国昭(18歳、男、自衛隊員、P.N.西河貴教)

文通して下さい。

(14歳でもOK!) K.O. 月が好きな人。男でも女でもかまいません。特に庵が大好きなキャラがまっています! 15歳 女(熊谷市在住) 〒740-0032 山梨県岩手市尾津町1-2-25 植田 真季(切手代は個人でお願いします) 返事は必ず書きます!!

最近なにげにはまっている組み合わせ。「ジョー
 なんだか、とっても濃いっす。(長山)



す。年齢、性別問いません。
18歳、女。
〒743-0011 山口県光市
光井527-28 新井陽子
●文通友達、TELL友達大募
集中です。女性の方とお友達
になりたいです。KOF、餓
狼、月華、サムスピの好きな

●KOFメツチャ好きな方
私と文通しましょう！ ご近
所の方は、一緒にゲーセンに
いきましよう。私と一緒に熱
く語ってください。初回のみ
80円切手同封でお願いしま

アクセスしてね!! 25歳、男。
 〒229-1111 神奈川県相
 模原市宮下本町1-30-16 ジ
 ヨイム210号室 神長幸司

てくれる方、募集です。休日
に遊びにいつて楽しくやろ
う。近くの方や、少し遠方
の方でもOK！ 一緒に遊びま
しょう。KOFでは、キング
が好きです。写真同封のうえ

〒899-7103 鹿児島県曾
於郡志布志町志布志193
4-1 小野寺美里

●お友達大募集。コスプレダ
ンパや、一緒にゲーセンいっ

ﾊﾟｰﾊﾟｰ-配布者様ﾎﾞｰﾀﾞ集
 各種ﾊﾟｰﾊﾟｰ-を配てゐる方様しております。 **10年不要**
 えー...7月1日に10枚ぐらゐ配てほしいです。
 交換は10↓だったらOK! 送りつけ可
 かならず7月1日に10枚ﾃﾞｽな〜。
 橙沢のミナミルは **マイ ちゅ**
 Sﾈｯﾄ格ゲー-他
 に封神もして
 おります。
 * 1台500円 売つてしまふまで
 30枚から50円とか。
 * * * * * ↑
 〒517-0080 大阪府 寝屋川市
 香里北5丁目4番の25
 木下 ちえみﾏﾃﾞ
 ﾊﾟｰﾊﾟｰ-2枚から10枚OK



●募集します!! これは九州限定です。私と知人で計画したのですが、「ゲームだけのイベントを自分達で作ったらどう?」。本当に突然でしたので、スタッフ様を募集しま

お待ちしています。また、私
と同意見の方との文通も大歓迎
です。19歳、男。

〒264-8501 千葉県千葉
市若葉区若松町902 高教2
4 染川雄紀

とをしない正統派、ブレイヤーを探しています。KOF2000になってから、マナーが悪くなり、対戦がつまらなくなつたので、南関東にお住まいで良心的な方のみ、ご連絡

てます。27歳、男。
〒340-8799 埼玉県草加市弁天2-18-31 綾部日出樹
●ゲーセンではめ技・待ちなどをやられて不愉快になったことのある方、そういうこ

女性の方で、20〜33歳ぐらいの方、お手紙ください。男性の方もOKです。返事100%です。お近くの方は、一緒にゲイセンにいきましょう。待つ

櫻次のミニニルは
 SNK格ゲー他
 に封神もして
 おります。
 ※ただし、売りつくれ
 ません。買えます。
 30枚から50円とか。
 〒512-0080
 大阪府 寝屋川市
 香里北1丁目4番125
 木下 ちゆみです
 0911-272-2727



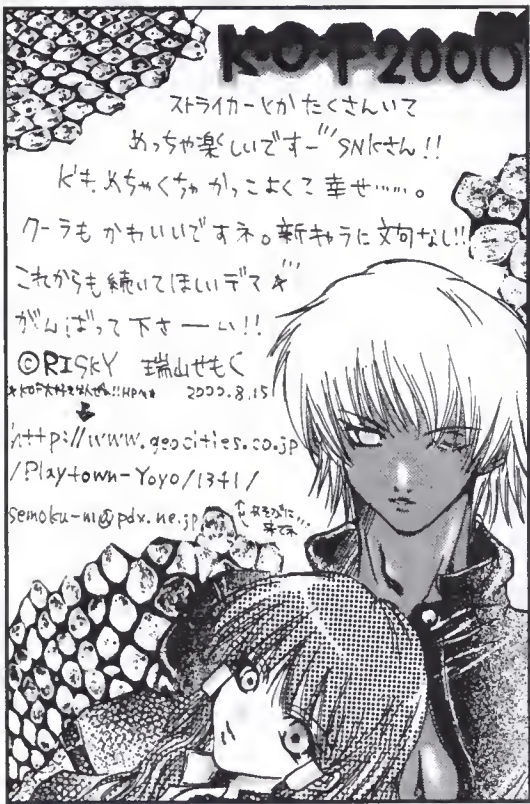
は京都を中心にケンスウの
スしてます。どうかよろし
く！ 19歳、男。
〒524-0012 滋賀県守山
市播磨田町1319-1 北
村成規

●コスプレ本に使うコス写真
大募集！ コス写真なら何で
もOK。男女不問、年中無休
で待つてまゝす！ ゲーム友
達やコス仲間もあわせて募集
いたします。ちなみに、ウチ

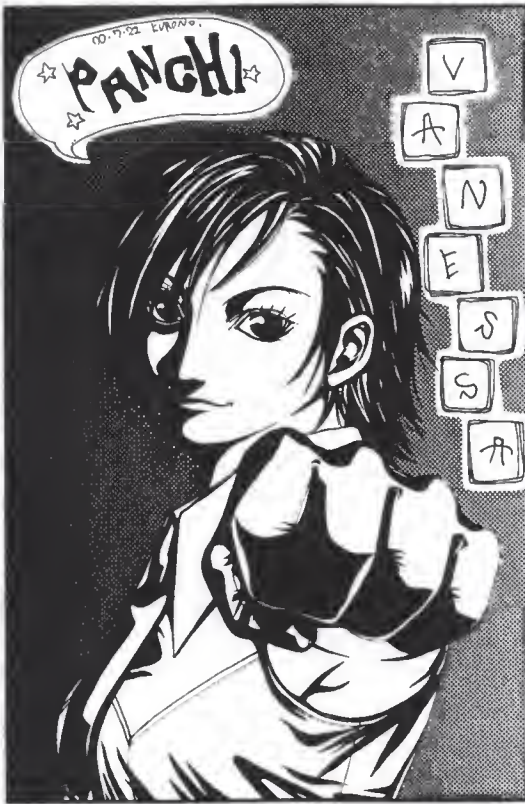
友人も募集です。年齢、性別
不問。県内・外どちらでもOK！
〒861-5253 熊本県熊本
市八分字町331-B 202 上田祐
希

迎！興味を持たれた方はご
連絡ください。また、ペーパ
ーの配布をさせていただきます。
10〜30枚ほど。交換配布なら
10〜20枚ほど。お願いしま
す！ 継続可。文通&イラ交

す。詳しいことは、こちらで決定次第、お手紙します。「自分はゲーム大好き」「面白そうだから、話だけでも聞いてやるう」という方、大歓迎。



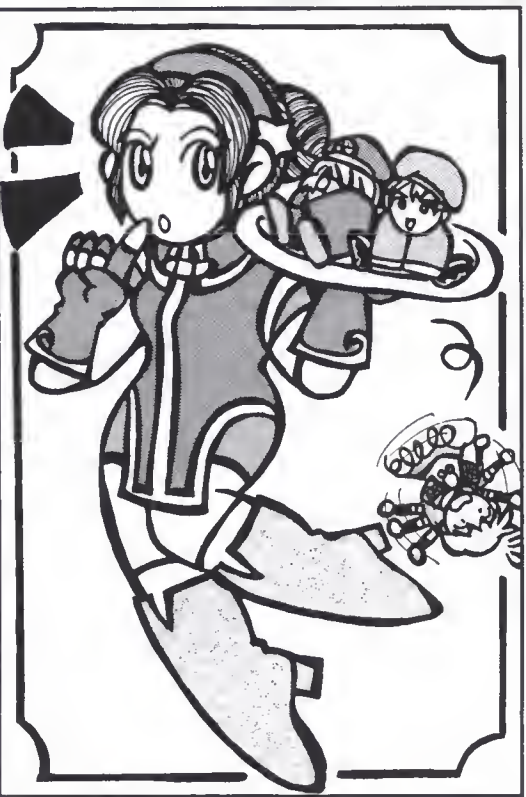
●PN／瑞山せもく（山口県）
クーラちゃん、ムズかしくて出せません〜！ こ
こはひとつ、他力本願で鷹さあ〜ん、お願いしま
す！ なんちて☆



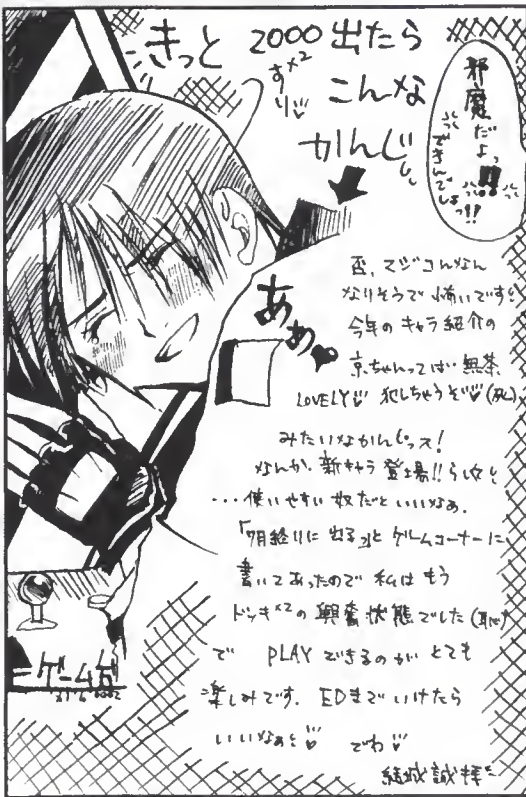
●PN／くろの冬御津（千葉県）
こちらこそ、よろしく願います♡
もクールな雰囲気がかっこイッスね！
でも姉さんのパンチは途方もなく痛いので拒否！
ヴァネッサ



●PN／椎名葵（兵庫県）
ついにコスプレイヤーまで登場してしまった京様。
さすがは人気者。しかも戦闘にも参加しちやつてる
から驚きだ！ これも人徳のなせる技！



●PN／栄進千年（東京都）
きよ…今日のアテナのスペシャルメニュー！ 冗
談。うっかりケンスウが転がり落ちてるけどご愛嬌。
…ケンスウって損な役回り…だよな。ヘコ！



●PN／結城誠（福岡県）
愛は感じますが他のお客様のご迷惑にならないように気を付けましょう（笑）♡でも気持ちには分かる！で、ブレイの感想はいかがでしたか？



●PN／絵夢人（福井県）
 パーカーでにっこりほえんでいるニコニコマーク
 がいいですな。本人はちょっと難しそうな顔してま
 すけど。なんかのぞきこまれてる感じ。恥ずかし！

最近近所のゲームセンターに古めのゲームが入っているんですが、『月華』や、『アスラ』はまだしも、『ファイヤースープレックス』って…。当時、私は小学一年お店は、初期のネオジオタイトルを知らない人達へ向けて電波を発信しているのです。にしても、『ファイヤースープレックス』はとても地味かもしれない。(長山)

●PNⅡ魅菜月飛鳥ことほけてい（東京都）／その

売買&交換コーナー

●売り／サムスピ、ストリートファイター、SNK、FFに関するグッズや非売品を譲ります。好きなゲーム名を明記のうえ、80円切手同封でご連絡ください。

『PCOM』のフィギュア(京ナコルル、春麗、さくら)、ネオジオCD本体(付属品は全部あり)を売ります。希望価格を明記のうえ、往復ハガキにてご連絡ください。高価優先です。

●買い／CD版『アイドル麻雀ファイナルロマンス2』をどなたか売ってください。希望価格（できれば6千円ぐらいで）を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。支払い方法は、送料こみの着払いでお

〒561-0804 大阪府豊中市
曽根南町1-9-22 1棟7
号 宮本風

〒658-0014 兵庫県神戸市東灘区北青木2-2-3 401

〒196-0002 東京都昭島

●買い／頼む。。。どなたか庵のコスプレ衣装（Ｌサイズ。できれば大きめで）を安価で売ってください（作ってくれてもＯＫ！）。また、庵に関するものも売ってください！

まずは、往復ハガキでご連絡くださいーっす！ あと、ネオオジオ（ＳＮＫ）じゃないけ

●買い／CD版『メタルスラッグ』を、『1』なら千500円ぐらい、『2』なら2千500円ぐらいで買います。どちらか1つ(なるべく『2』の方を)でいいです。安価・美品優先。支払い方法を明記のうえ、ご連絡ください。

市井島町3108501 上田恭之

●売り／ネオジオROM本体（箱なし、取説あり、メモリーカードつき）、ROM版『餓狼3』『サムスピ斬紅郎』『マジカルドロップ3』『龍虎外伝』『KOF98（設定原画集つき）』『RB2』を適価で。

ど、カプコンのキャミィ、ベ
ガとかのラミバツヂを100円で
売りますよ！
〒551-0031 大阪府大阪
市大正区泉尾7-13-1 205 中
島香絵
●売り／『SNK vs. CA

〒901-0211 沖縄県豊見
城村字饒波86 城田清貴
●売り／『CAPCOM v.s.
SNK』のポケットファイギュ
アを売ります。京と庵をセッ
トで。希望価格を明記のうえ
往復ハガキでご連絡くださ

送料こちら持ち。ハガキでご連絡ください。


〒911-0803 福井県勝山市旭町2-28 石川暢秋

●買い／CD版『メタルスラッグ2』を4〜6千円で売ってください（なるべく美品）

CD 買います
 (安価優先) 今月末
 CDを探しています。
 「NEO-GEO GUYS SONG
 COLLECTION」
 「NEO-GEO DJ STATION」
 シリーズ 以上です。状態、
 希望価格、送料等
 を明記して
 ご連絡下さい。
 〒788-0001
 高知県宿毛市
 中央エーユー7
 鈴木 貴子
 よろしく
 たのむぞ！
 同封のCDは、
 同封のCDは、

① KoF B5・10 オフ ¥80
 魔E 吉川"之 種入りです。
 ② 銀狼 Now B6x10 オフ ¥50
 ロック only です。
 送料:
 ① のみ 120円、② のみ 90円、両方 140円
 代金+送料分の切手or カゲセ、何れかほ
 ししいか書いた紙を同封して、下記住所お
 送り下さい。
 〒061-1374 北海道恵庭市南野
 北7-12-9 下保方 N.F.1 係 まで。

ビーンズが来ます!!



Rock.H

KoF
2000
便せん
あります☆

おかしな
秋アサ子

ベリメロ
バ/P.もあろっ

● KOF 2000 便せん
B5 / オフ / 2色刷 / 8枚入 / 100円

・K'・LUNA・D・ゲッツァ・アテナ・P・MAY・クラン・7人
K'がちゃんと来日...2人もかかは、2冊しました！

●代金今の無記名川為替と送料今の切手
(1部→60円) 2部→200円)とアタ~~B~~シール
同封して=イラスト+お祈りあると嬉しい! 2冊は
送355-0229) (神無月+地電)

奇天烈伝説部蔵山(竹書堂44-25 平野 央

つま衣装
 を
 売って下さい。

月華のあかりの食欲狼の
 またるの 96・98のアナの
 衣装をフルセット 2ヶ月ぐらいで
 売って下さい。(送料は持ちま
 す。) サイバムズ。

カラーは何でもOKですが、
 できれば「またる」はAかB
 ボタンカラーで…

写真を同封して貰けたら
 うれしいです。

図や写真同封でこちらへ

〒963-6531
 福島県河沼郡赤松会津
 坂下町字上ロ652-2

金子 理奈

一戸速水 水子

ください。お待ちしています
〒892-0815 鹿児島県鹿
児島市易居町5-12-401 福重
裕基

●売り／ネオジオROM版ソ
フト売ります。『KOF⁹⁸
『KOF⁹⁹』『月華2』『餓狼
MOW』（箱・取説あり）を
各1万円。『KOF⁹⁴』『KO
F⁹⁷』（箱だけあり・取説な

●買い／NF99年8〜10月号
までを、1冊300円で売ってくだ
さい。支払い方法、ポスタ
ーの有無を明記のうえ、ご連
絡ください。

〒236-0057 神奈川県横浜
市金沢区能見台6-36-6
三上純子

●売り／ネオジオポケット力
ラー（付属品すべてあり）を、

のうえ、ミニレターかハガキで構いませんのでご連絡ください。送料こちら持ち。

〒871-0008 大分県中津市大塚町33-1 細田あゆみ

●売り／ネオジオCDZ一式（箱・取説なし）、コントローラープロ、CD版『KOF'95、'98、'99』『天サム』『真サム』『WHP』『餓狼伝説3』『ベ

『98』が「トップハンター」が『餓狼1』を。送料は、自分の分はそちら持ちでお願いします。あと、NFの過去の号（95年VOL. 1、4、96年4月号、97年5、7、8月号、98年3月号）を1冊につき200円くらいで買います。送料は交渉次第ということでお願いします。保存状態を明記のう

をセットで1万円(箱なし)
ネオジオCD本体十手持ちコ
ントローラーX2をセットで
5千円(箱なし)。高価格、
まとめ買い、広島県民優先。
Eメールも優先。
〒723-0041 広島県三原
市和田町64241 高下
智彦
tomohiko@mfu.em.ntt.net

不可。前回、お手紙をくれた方、本当にすみません。今回、返事は1週間以内でします。

〒874-0847 大分県別府市馬場2-3 岩尾紳司

●買い／NF99年4、5月号をポスターつきで原価以下で売ってください。あと、『武力』のCDを安価で売ってください。どちらも安価優先。

〒350-1213 埼玉県高
市 高萩702-24 阿久津裕一
●交換／こちらのCD版『龍
虎外伝（美品です）』を、あ
なたのネオジオCD用コント
ローラーと交換してください。
い。または、CD版『KOF

（箱なし・取説あり）を各5千円。『真サム』『龍虎2』（箱・取説あり）、『餓狼SP』『ワヒー2』（箱のみ・取説なし）を各千円。また、ネオジオ本体十旧コントローラープロ十新コントローラープロ

れば、NF'00年2、3月号の
ポスターを差しあげます（ネ
オポケカラーを買ってくれる
方のみ）。高価優先。連絡用
の80円切手同封のうえ、なる
べく封書でご連絡ください。
送料そちら持ち。キャンセル

koF便センSet

- B6 サイズ,3種類A)
- 30枚,1オ,単色
- オロ千〜ム,小神,1オナ
- 京達の便センです

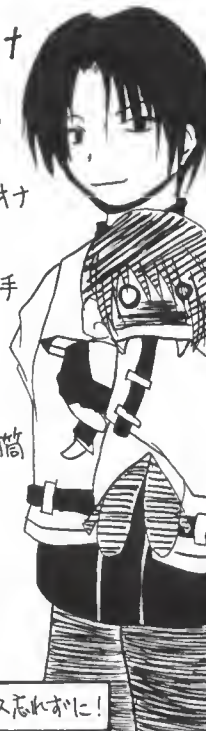
1set⇒200円,160円切手

白袋分の小為替
送料切手
アナニール
注しんヌ

80円切手宛返信用封筒
以上同封して下さい

〒360-0803
埼玉県熊谷市柿沼
89b-18
篠原 郁N

同AGoodsallの19-127125店宛に!



KOF2000
便セン!!

BY 要栖
勇次

コピ/B5/10枚
100ゼン

→とくに沢山
お話ししたい方
が! 全キナッ
とまわしいかな
半々くらいなら
かれます。主人公
千草ガバゲバメだ!
?まちレ

→欲しい方は
100円無条件で
くっつけます
140円のみ
アタマーレと
同様に?ミヤの
住んでる所でお原稿
送ってください

同様に
お送り
ください
大歓迎
です

〒035-0081
青森県むつ市並川町14-12
井塚 千春

ピンセン アリコ。

★ ランケ びんせん
 121211ー2のランケびんせん。
 ランケが3きなはに びん
 せん、がシテナ。01いれるよ
 B5。209。848

★ 庵&糸丸 びんせん
 KOF。デビルいあん
 工シジルい"ニ0 赤青緑の
 中から好きな色をオツシして。
 赤が一着シTだ
 B6。209。1048

※同人が、
 11月19日
 OKだよ

▶ 代金分のカケ。送料分
 の70。あまシールを送って
 代金は名100。送料は18
 ￥140。2部 ￥160 だよ
 1211120 2111111 だよ

◎ 1115-0092
 東京都 板橋区
 赤坂 1-11-3
 野村 明子。



熊狼MOWでん(B6)あります!!
 内容は、4兄弟と牙刀のセト各8枚。16枚1冊です。色と質に3色グラーB6。
 ほいとおっして下さる方は「MOW B6でんセット」
 850円(送料別)と書いてメモと120円(送料別)80円(送料別)を
 同封の上へ入お送り下さい。あ、あなはシールも
 おねがいします。お待ちしています!

〒271-0094
 千葉県松戸市上矢切
 1596-3
 バイアライン
 203
 藤本智子
 様

●PN＝榊恭司（富山県）／設定だけ見るとK'って

無料配布本
 できました
 書いてほしい
 KOFの新作主人公と京と庵のど
 この風にする
 NEO UNIVERSE
 絶えたい
 140分0秒(両方
 場合200分0秒)
 とアテンション同封
 21 + 21
 353-0004
 埼玉県市本町3-10-13
 ハル青山 205
 菊池花穂

「こんな空耳」を見て友達と毎回思うのは「どうやってこんな風に聞こえるのだろう」ということだ。英語は分からないから納得できるが…。謎だ。●PNⅡ悪行双魔（大阪府）／電波が届いてないと聞こえないかもしれないですね。肉体的にも、精神的にも追い込まれて、電波を受信可能になったとき、初めて聞こえるようになるのです。まずは自分を追い詰めてみましょう。（長山）

交換の方にもオマケはすべておつけします。支払い方法、電話番号明記のうえ、ハガキでご連絡ください。メールアドレスのある方は、教えていただければメールで連絡します。

〒980-0871 宮城県仙台市青葉区八幡6-7-34 増田和将

● 買い／CD版『ハルスター』

を五千円で売ってください。送料そちら持ちでお願いします。少しくらいのキズ、汚れなら構いません。帯ありの方、優先いたします。ハガキでご連絡ください。

〒372-0822 群馬県伊勢崎市
中町25 中田ハイツB 511

●売り／『KOF』の同人誌
（庵×京、京×庵）を。大量
にあります。リストあります
ので、80円切手同封のうえ、
封書でご連絡ください。

〒679-2101 兵庫県姫路市船津町2456 辻彩子
●買い／ネオジオROM本体10メモリーカード（箱・取

① 説なしでもOK)を2万円ぐ
 らいで売ってください。でき
 ればソフトつき(何でもいい
 です)でお願いします。送料
 はこちら持ちです。代金は現
 金書留でお送りします。希望
 価格と住所・氏名を明記のう
 え、ハガキでご連絡ください。
 〒959-3907 新潟県岩船
 郡山北町大字府屋527-8 大
 滝一斗

『月華（剣技総覧）』『月華2』
のものを売ってください。1冊800円で買います。送料当方持ち。

〒615-0818 京都府京都市右京区西京極三反田町1番地 西京極団地2-206 草薙正英

●交換／こちらのネオジオCD本体（箱・取説なし）十コントローラー×2、CD版

●買い／ROM版『クイズ・キング・オブ・ファイターズ』『KOF'94』を中心に、ROMソフトを買います。なるべく安価で（安価優先です）お願いします！ ソフト名、希望価格（送料こみの）を明記のうえ、ハガキでご連絡く

『KOF 94』、『96』、『99』、『RB
『RB2』、『真サム』、『サムス
ピ斬紅郎無双剣』、『龍虎2』
と、そちらのネオジオROM
本体（十付属コントローラー
つきで）、ROM版『KOF
99』を交換してください。送
料は相互持ちで。ハガキでこ

〒193 0824 東京都八王子市長房町341-22 斉藤方
「売ってやってもいいよ」係
●買い／CD版『月華』（千500円）、『月華2』（2千円）で売ってください（保存状態明記）。また、ゲーメストムックで『RB 餓狼』『RBS P』斬サム』『龍虎の拳外伝』


〒981-8003 宮城県仙台市泉区南光台1-53-11 茂木優也

●買い／ROM版『あしたのジョー』『餓狼伝説』『WH2 JET』『WHP』『天サム』『天外真伝』『月華2』などを、できるだけ安価で売ってくだ
さい。送料はこちら持ち。希

kof ≡ 使せん

① 包
② Pニナ
両方ヒモ 86×20枚 100円
★ 代金分の簿記名小為替
★ 送料分のゆうちょ
（セレクト 120円）
（ネット 140円）
★ 宛名シール
ヒモを同封して下記の住所まで
お届いたします。

〒131-0032
東京都墨田区東向島
1-35-10-307
栗原 恵里奈
個人グッズ OKグッズ。



0NF 12月号'99 _____
NF 8月号'2000 を譲てやる方.

0 D×2ギツマもの集めてます
0 ペーパ一いっはいない
☆必要条件を詳しく書いて
80センチ同封のうえ奥付へ
〒194-0012 ①朝日 麹
東京都 町田市 金森566-1
柴田 様方「悠久軍」係

げじなあん、フォロでゴス補張ってやない


KOFヲミカ作りました。

格 100円
1 草薙京
2 八神庵
3 矢吹真吾

送料1100円まで90円

4. K
他のどのコマも
あります。

○代金分のナセ
○送料のナセ
○何枚欲しいか
書いた紙
○アタ名シール
以上を同封し下記の
住所まで。
〒574-0007
東大阪市稲田
本町1-6-7
富森和代
06-74700.



KOF2000レミバチ

1キャラ 50円 フルカラーコピー 1Pカラー
全チームあります！他に京、鹿、ク、ラヒ
アナザーストライカー社、クリス、シェルミー、翔、ハイス
マチュア、ナコルル、楓（全身描いてます）



HEROES TEAM

- 代金分の無記名小為替
- 送料 80円切手
- いくつ欲しいか書いた紙
- 宛名シール

を同封して下記の住所まで

〒443-0103
愛知県蒲郡市形原町
北浜9B-303
榊原加奈
(同人Goodsへ一併同封OK)

**部屋の片付けも
手帳で下さい。**(お礼)

KOF、サムズビ、
カローなどのポスターや
フィギュア、UFOキャッチー、
本、コスチューム(他、ジ
ャケット等)など。
詳しくは↓

↑
「FAN LETTERS」
↓
切手貼付返信
用封筒同封せ!!
交通、17交、コスタレ
写真会; 寄附品集中心
〒569-0846
大阪府高槻市
柱本新町1-1
59-305 中村恵

♡KOFの便せん♡

♡KOF '97~'99キャラの合同
便せんです!!

★クリスを中心に可愛い
ミニキャラ。

★ド.グンズ、真吾、包
ワリスの10代男キャラ
の2種10枚入、B5、オ
青系カラダ、100yen

♡送料

1部→140円 2部→160円

♡代金分の小荷券と送料分
の切手、送料用の80円切手を
同封してお申し込み下さい!!

〒206-0033 茨城県
東京都明神市
落合b-9-1204
草間 麻理 まで

お着紙
お返却!!

BY:海田真珠

MAIL

●PN／陽上音緒（広島県）
 「いらんからあげます」って…。せっかく描いたイラストだもん、大事にしようぜ（ヒーロー風）
 ☆ ずいぶん優しいようなキングさんだにゃ。

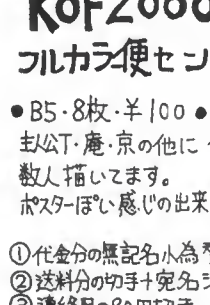
ふに

ふに

ふに

なめんし
マキマ

ふに

[illegible]

イラスト：トナリ

「ラスト60
入ってこ
踊らさず」

KoF2000

フルカラー便セン

- B5・8枚・半100 ●

主公丁・庵・京の他に
数人描いてます。
ホスターっぽい感じの出来ですぞ

- ① 代金分の黒記名を小為替。
- ② 送料分の印手+宛名シール。
- ③ 連絡用の80円切手。

3つとも封入して下記住所まで

送料

1部 → ￥140
2部 → ￥160

〒270-2231
千葉県松戸市
緑台139
安藤方
天狼座F

※同人のもの
ALL OK

●PN／ひまわり（熊本県）
アンディもモタモタしてたら舞ちゃんひらりとい
なくなっちゃうよ！　しっかり捕まえておかない
とね！　にんにん。

新作ソフト発売予定リスト

【9月20日現在】

ユーザーの声

最近思うんですけど、R
B2や月華2みたいにPS
やDCに移植されてないゲ
ームが多めなのは？

NEO GEOROMもC
Dも持っていないので、ぜひ
とも移植して欲しいです。

おまけも楽しみです。

●PN/新撰組十一番隊組
長(岐阜県)

編..全国数千万(推定)の
月華ファンの皆様、大変お
待たせ致しました。

そうなんです。あの『月
華の剣士』がドリームキャ
ストに移植されることが決
定したんです。

ドリームキャストだから
読みこみも速く、快適なプ
レイ環境をお楽しみ頂けま
す。

もちろんお約束の(?)

おまけ要素もたっぷり満載。

なんと月華キャラがデザ
インされた花札ゲームが楽
しめるらしいです。

他にもネオジオ版では中
ボスとして登場した、あの
キャラが対戦モードで使え
るとか魅力的過ぎますね。

最近ビッグバンプロレス
に超期待です。何やらグリ
フォンマスクみたいなのが
いるとか。やっぱり必殺技
はジャスティスハリケー
ン？

●PN/うぐいすマスク
(千葉県)

編..発売日が10月に延期と
なってしまった『ビッグバ
ンプロレス』

もう少しだけ待っててく
ださいね。

こんなゲームあったらいいな

SNKキャラを使ったチェ
スゲームを考えてみました。
プレイヤーは、餓狼、龍虎、
サムライ、武力、月華の各セ
ットから駒を選択して勝負し
ます。

同じマスにキャラが2人立
つことになると、いつも通り
に格闘戦。

これを繰り返して、相手の
キングを倒せば勝ち。

なんか昔TVで見たことが
あるような、ないような...

●PN/剣客T.Y.(青森県)

編..SNKキャラを使ったチ
ェスゲームですか。

格闘ゲーム激弱な私にとっ
ては、通常の対戦格闘よりも
コマンド選択式のシミュレ
ーションゲーム風にしてもらえ
れば、かなり嬉しいかも。

『餓狼MOW』のケビン・
ライアンを操作、次々と登場
する凶悪犯に立ち向かってい
く...、つてなゲームどうでし
ょう？

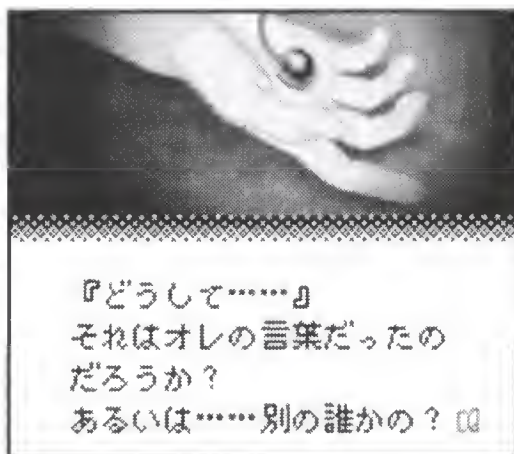
●PN/じよに(京都府)

編..やっぱり敵の銃弾をよけ
る時は葡萄前進で行くのかな
(笑)。でもケビンの警察官ら
しい姿って見てみたいよね。

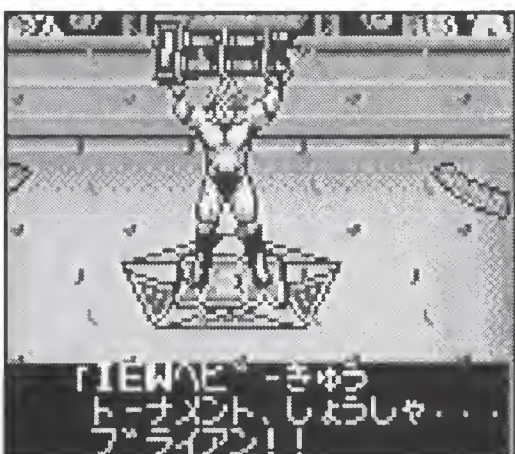
タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
NEO・GEO						
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	SNK	格闘アクション	未定	未定	未定	
Dreamcast						
幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition	SNK	格闘アクション	未定	11月予定	未定	
プレイステーション						
メタルスラッグX	SNK	アクションシューティング	未定	秋予定	5,800円	
ネオジオポケットカラー						
ビッグバンプロレス	SNK	プロレス	未定	10月予定	未定	
ニゲろんぱ	電脳映像 製作所	RPG	8M	10月予定	3,800円	
INFINITY cure.	キッド	恋愛アドベンチャー	8M	10月予定	4,800円	



【優夏】
ああ、それなら問題無し。
前の班の買い置きしてた分が
残ってるから ㊦



『どうして……』
それはオレの言葉だったの
だろうか？
あるいは……別の誰かの？ ㊦



お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道 2-13-12
SKビル202

(株) 芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
11月号プレゼント係 行

希望プレゼント
番号

フリガナ
氏名

年齢 歳
性別 男・女

住所 〒 -

都道
府県

市区
郡

電話番号

職業 小学生 中学生 高校生 専門生
大学生 社会人 その他 ()

ネオジオフリーク11月号プレゼントはがき

- 以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はP142をご覧ください。

①今号で面白かった記事を3つあげてください

()
()
()

②今号でつまらなかった記事を3つあげてください

()
()
()

③お手持ちのハードに○をつけてください

- ①NEO・GEO ②NEO・GEOCD ③NEO・GEOCDZ ④ネオジオポケット
⑤ドリームキャスト ⑥プレイステーション ⑦スーパーファミコン
⑧ワンドースワン ⑨ゲームボーイ ⑩その他 ()

④毎号付録についているポスターは必要ですか？

- ①必要 ②不要 ③どちらでもいい

⑤ネオジオ以外のゲーム情報は必要ですか？

- ①必要 ②不要 ③どちらでもいい

⑥ゲームセンターにはよくいきますか？

- ①よくいく (ア. 月に3回以上 イ. 月1~2回)
②時々 (ア. 2月に1回程度 イ. 3月に1回程度 ウ. 半年に1回程度)
③ほとんどいかない (年1回未満)
④いかない

遊べるケータイマガジン

モバッチ

mobache

絶賛発売中!

11

定価490円(税込)

ケータイ持ったら“出会い”でしょ!

怒濤の「出会い」大特集号!!

会える! デきる!

ケータイコンテンツ大公開!

好評連載漫画 / モバッチェ流ケータイナンパ術

第2回「出会いのすすめ」

今月の「こんなコと出会いたい」

コスプレアイドル編

全員の

メールアドレス大公開!

問答無用の辛口ミシュラン

ケータイ
最新機種



○と×

話題騒然! i-modeインディーズショッキングサイト紹介

大爆笑&超悶絶待受画面をゲット!

噂のネットアイドル第4弾

ネットアイドル界の裏事情大暴露!?

本音爆発大座談会決行



●今月の表紙 / 谷理沙

お求めは全国の書店・コンビニで! お問い合わせ 出版営業部 03-5992-2051

株式会社 芸文社

パオパオカフェ 2号店へようこそ!

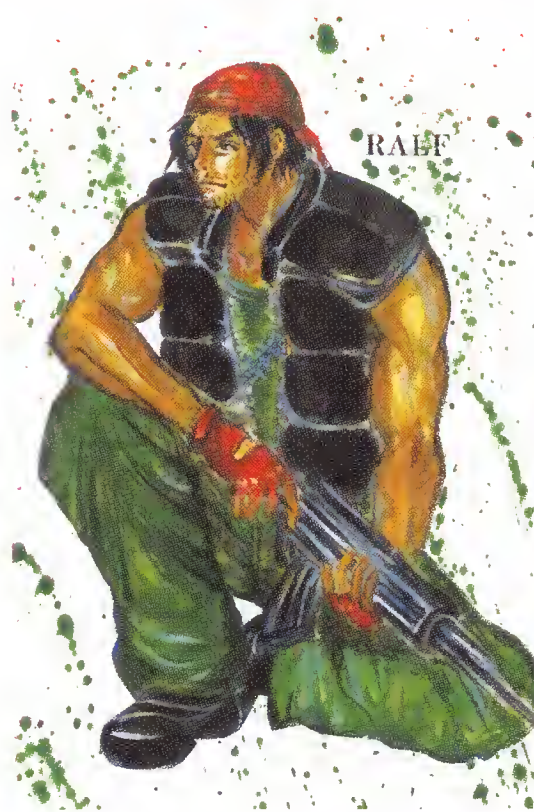
Welcome to Pao Pao Cafe Second!

読者
通信欄

ベスト キヤンパス

今回は『KOF』効果でハデハデな誌面。投稿もたんまりあって、選考に苦労しました。全体的にハイレベルだったのですが、インパクトにはやや欠けたかな!。何よりもオリジナリティを。芸術の秋です。がんばろう!

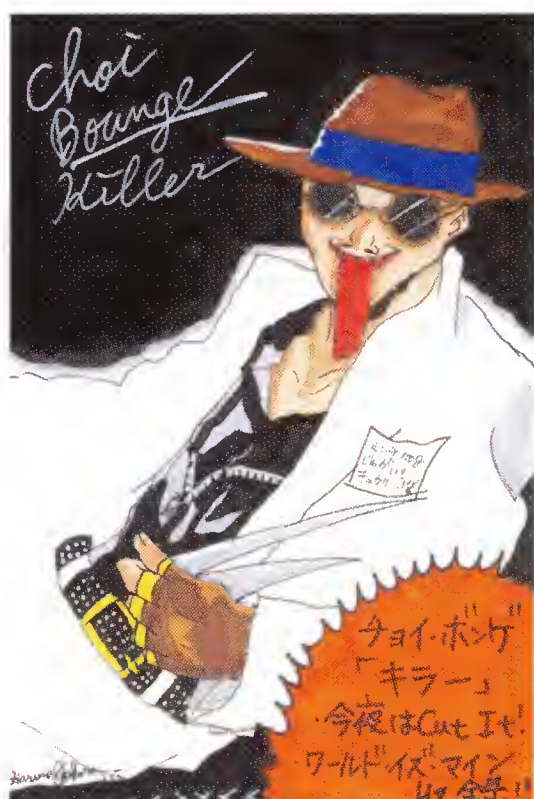
●PN/零、式(静岡県)
ラルフの男くさい魅力がヒシヒシと伝わってくる、力感溢れる作品です。彼の人間性が見えるようで、すごく好きだなあ。いい顔してます。



●PN/榊恭司(富山県)
人気沸騰中の雛子。投稿もバンバン来てます。さてこちらの作品は、ちょっと大人っぽい雰囲気。赤の使い方が上手で、品のいい色気が出ています。



●PN/伏喜庵(神奈川県)
5時間もかけてボンゲを描くあなたはえらい! 私もプロモ好きでしたよ。ていうか、『EAT IT』の方だろう、という声もありますが、懐かし!



●PN/有葉貴重(東京都)
こいつは、うかつだった。お互いに腰に回した手が、何となく気になりますな。テリーの帽子をかぶるアテナ、楽しげです。バックをもうひと工夫。



●PN/砂名あかり(東京都)
いやあ、照れますな(あかりさん以外、謎)。愛がこもってますねっ。これからもたくさんイラストを描いて、いつか一緒にお仕事しましょう!



●PN/紅葉氷雨(福岡県)
面白い! 誌上では分りにくいですが、貼り合わせになっていまして、ラインの荒さがいい具合に味を出してたりする。うーん、微妙だ...



ベストカップル♥賞



★PN/栗根弘乃(福岡県)
「かっこいいお姉さんは好きですか」のキング。少年もすっかりメロメロです(死語?)。花一輪で恋心を伝えようなんざ、なかなか。キングの困ったような、照れたような表情が可愛いです。

<カップル作品大募集!!>

お似合いだと思うキャラクター2人を、キミのセンスでステキに描いてね。素晴らしい作品には、『ベストカップル賞』として、賞品を進呈しちゃうぞ!

▶ 読者通信欄 パオパオカフェ2号店へようこそ！



●PN/ココロザシノ (静岡県)
君たち危ないよ、の2人。ご両人の関係についていろいろと憶測が流れているようですが、私は何もいいますまい。よく見ると、バック凝ってまっせ！



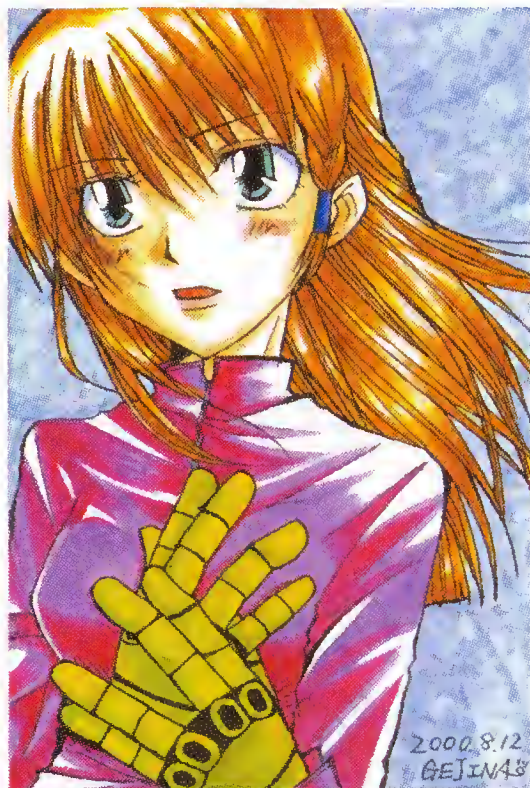
●PN/風蘭木犀 (静岡県)
ロック、本当に好きなんです(遠い目)。動機はどうあれ、これはなかなか良い出来。張り合わせが絶妙で、色のバランスもうまく取れています。



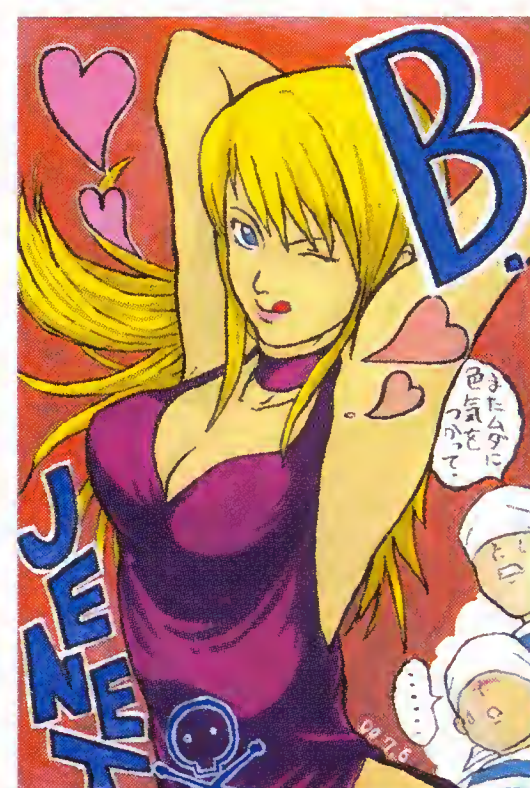
●PN/たもかおり (東京都)
「俺が主人公だ！」と意気込む翔と凱。アナザーとは思えないような、アクの強い2人の存在感と強烈アピールに、Kもタジタジです。



●PN/虎姫 (鹿児島県)
こちらオロチチーム。朝の憩いのひと時、クリスマスだけのぼのしてます。1色塗りですが、表現力が豊かで濃淡でうまく見せています。GOOD！

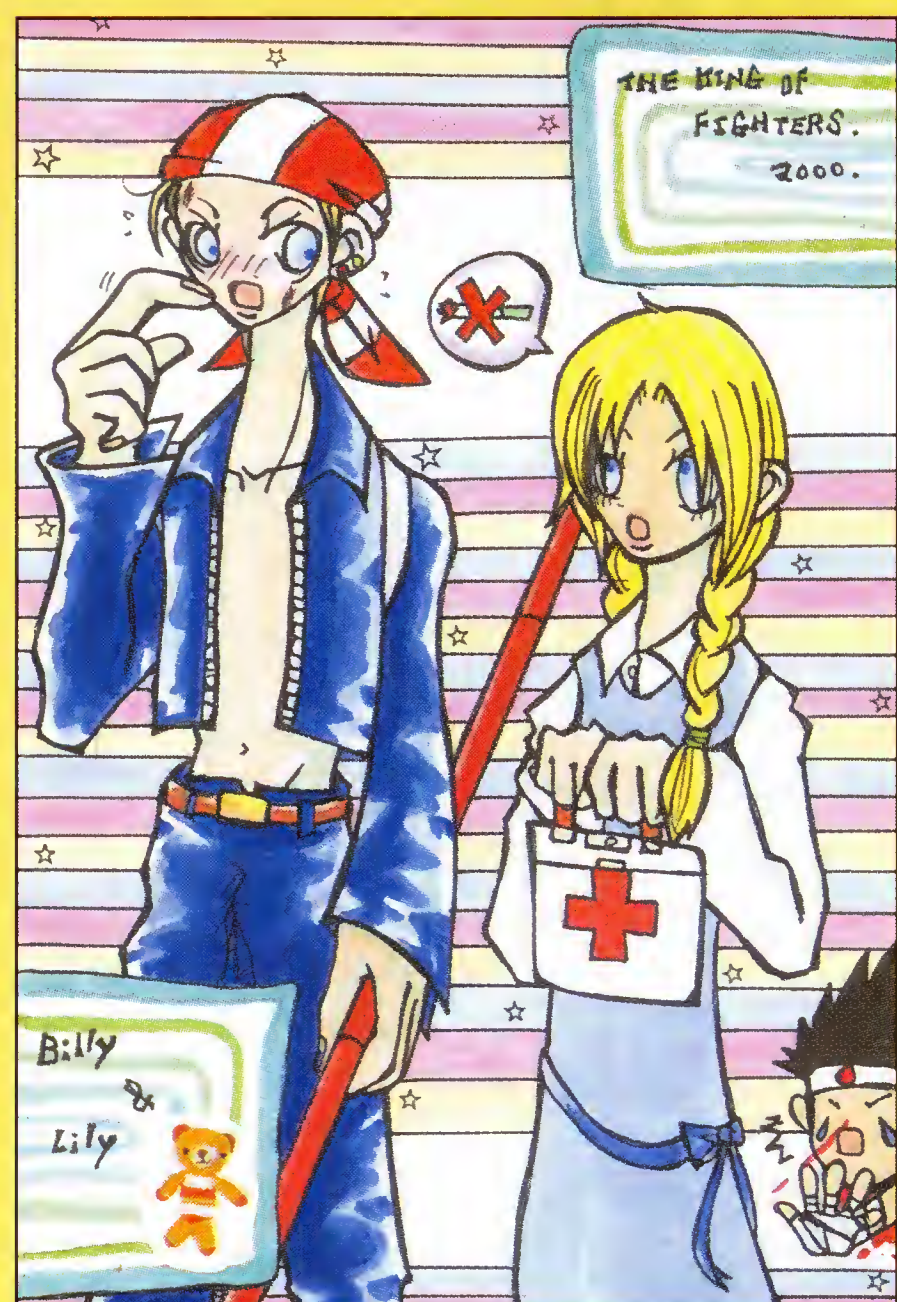


●PN/げじな (福岡県)
来ました、クーラ！栗色の髪が、とってもキュートです。ていねいに描かれていて、絞り染め風のバックもイケてます。



●PN/ニヤンコ先生 (栃木県)
お色ムンムンのお姉さんだ！でも、二の腕あたりが力強いなあ。海賊さんたちの後ろのモクモクがそそられます。空が好きなのでしょうか？

★PN/C62 (大阪府)
POP! POP! 大好きっす、このタッチ。美しき兄妹愛かな。ところでジョー、血が出てるんですけど…。いいのかなあ。



キャンパス賞



●PN/花南瓜 (新潟県)
とうとう復活です！クリスの頭の輪っかが気になります。とにかく元気そうで何より。メッセーはロシア語で、「ひさしぶり」だそうです。



●PN/五木野牙森 (熊本県)
Kは怒ってるのか、照れてるのか。バックに何も色を乗せなかったのはヒットです。ヴァネッサのあのラインがいい女してますね。



●PN/銀あさひ (神奈川県)
アテナに呼ばれば、どこからでも出てきちゃいます。どこからでもって、今までどこにいたんだ？チビケンだから、まあいいか。



●PN/蒼城たくと (宮城県)
けっしてレディースではないので、お間違いない(サラシ巻いてないし)。真吾よりも強い、頼りがいがあるなど、一部で人気急上昇中とか。

天晴EXCELLENT

すっかり秋も深まりきった今日この頃。暑過ぎず寒過ぎずなこの季節、コスプレもかなりやりやすいと思います。
コスプレ未経験の読者さんも、コレを機にトライしてみるのもまた一興？ 新しい世界が開けるかもしれませぬ♪

ヴァネッサ



●PN/百太郎(福岡県)
抜けるような青空とマッチしていて、気持ちいい写真。うん、ヴァネッサってこういう青の背景、絶対似合うよね！

ナコルル&リムルル&服部半蔵



★PN/ナコルル=神楽いさぎ&リムルル=リヨコ&服部半蔵=けっけしゅん(香川県)
何枚か送ってくれた中で、どれを選ぶか迷っちゃったくらいのカッコよさ♡ この場所は、地元で有名な心霊スポットなのだそうです。その気合いも含め、まさに今月の天晴よっ!!

藤堂香澄



●PN/本坂翔宇(北海道)
色白さんでキュートな香澄♡ 道場をホーフツとさせる背景も彼女っぽくてイイな。

チヨイ・ボンゲ



●PN/だぶりう(宮崎県)
本物のテコンドー着とハンドメイドの爪がポイント。もう1枚の顔アップ写真も表情がイカシてたので載せたかったんだけど、全身見れるこちらにしました！

ロック・ハワード



●PN／友美（岐阜県）
いつも思うけど、女の子が扮する男性キャラってレベル高いよね！。お手紙にあった金髪&カラコンバージョンのロックも実現が楽しみだ！

麻宮アテナ



●PN／雷尼（台湾）
コスプレイヤーさんには常に大人気のアテナちゃん。一生懸命作ったというこの衣装、心こもってるのが一目で分かるくらいにキレイです。

●PN／ユリルゆかにゃ&リヨウ輝英&タクマII
大剣（東京都）
川釣りにやってきたサカザキ親子。そして、せっかく釣り上げた魚をタクマに取られるリヨウの図（笑）。リヨウがかわいそうだけど、タクマさんがお茶目。

フサザミリー



八神庵



●PN／森川あんな（東京都）
先のロックに負けず劣らず、こちらの彼女もカッコよすぎっ。この日は女の子にモテモテだったそうだけど、分かるなあ：ぽっ♡ 思わず見とれちゃうもんね。

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！ イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です！ ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！ 写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。凝っているポイントが書いてあるといいカンジ！ また、投稿していただいた作品を他の別冊ムックなどで使う場合もありますのでご了承ください。たくさんのご応募、待ってます！
ハ宛先V〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202（株）芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
「天晴EXCELLENT」係

※本誌9月号の当コーナーにて紹介しました、PN／王子さんのコスプレキャラ名が、担当者のミスにより「色（羅刹）」となっておりますが、正しくは「アスラ」です。投稿してくださった王子さんには大変ご迷惑をおかけしました。お詫言いたします。（編集部）

拡大版 ネオジオ特選

同人誌コーナー

△初心者向け
同人誌の申込方講座▽

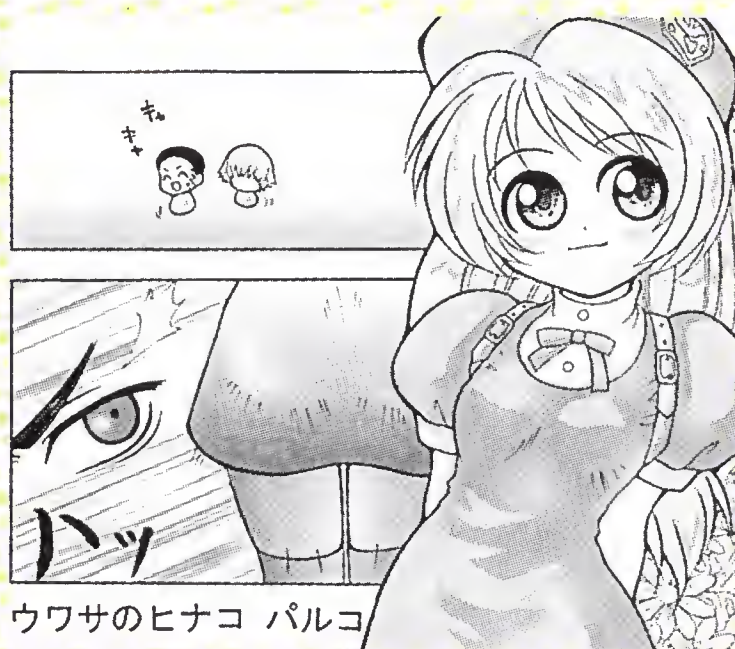
- ①「定額小為替と切手を買ふ」：郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買ひましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、次第される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に「為替在中」と書かないようにしましょう。
- ②「手紙を書く」：欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額と切手を明記した申込書を書きます。例：「NFMニユアル」500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました。
- ③「宛名カードを用意する」：宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。
- ④「返信用封筒を同封する」：返信用封筒とは、封筒に自分の住所氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまつた場合もよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。あとは①④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多いようです）。本は約1カ月ぐらいで手もとに届きます。

恋愛ジャンキー



●表紙はちょっとやらしいですが、それに逆らうかのようなドロ甘な中身がポイントです。庵×京が好きって方にぜひ…。／A5／オフ／28P／250円無記名小為替＋140円切手＋80円切手＋宛名シール／〒769-2101 香川 拳大川郡志度町志度1298-66-304 片山志保（発行：王様とコック）

屈折K'3



●KOF2000中心ギャグ本。K' 雛子、真吾など登場。アフロ真吾や、まわし雛子がらぶりい。／B5／オフ／32P／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒461-0004 愛知県名古屋市東区葵1-17-17 佐伯香子（発行：ポリブクロ団）

月に咲く華の輪舞



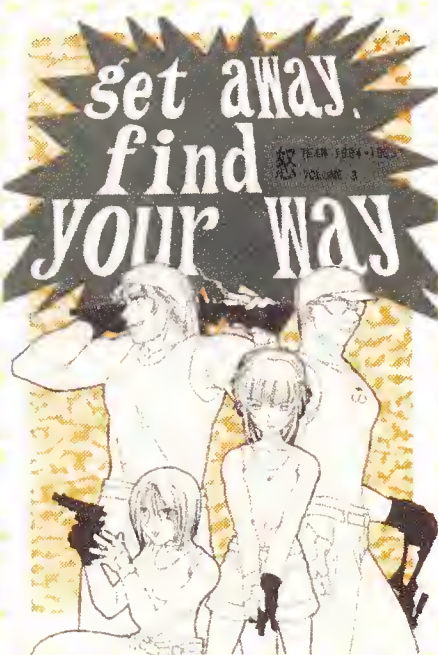
●楓、雪、守矢の3人の本です。本編ストーリーの前後を自分なりに描いたシリアスストーリー。／A5／オフ／52P／500円無記名小為替＋宛名シール／〒478-0016 愛知県知多市梅が丘2-206 阿部由梨（発行：CHERRY BROS）

マキ☆リョーナ本



●なぜかマキシマとリョウが恋におちる(?)どたばた話です。／A6／コピー／8P／100円無記名小為替＋宛名シール／〒121-0061 東京都足立区花畑1-30-3 片桐まゆみ（発行：挑戦者内AKUNA & がうがう本舗）

get away,find your way



●怒りチーム中心のギャグあり、シリアスありの本。作者の怒りチームへの愛を感じます。／B 5／オフ／20 P／200円無記名小為替＋140円切手／〒260-0032 千葉県千葉市中央区登戸2-5-6 村上有美（発行：KAMIOトロピカル）

カオス



●K'のオリジナルストーリーのシリアス本。マキシマ×K'もあります。K'が好きな方へ。／B 5／オフ／68 P／700円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒310-0911 茨城拳水戸市見和1-359-6 桜ヶ丘A P 18-103 館和世（発行：E V E）

BY EACH OTHER



●餓狼MOWのシリアス本。テリー＆ロックの関係をさわやかに描いています。／B 5／オフ／28 P／400円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール＋返信用封筒／〒035-0081 青森県むつ市並川町14-12 井塚千春（発行：POF）

DUST BOX 2000



●KOF99～2000の三種の神器、龍虎チーム＆マキシマン始め、KOF99ネスツメンバー多めのギャグ本です。／B 5／オフ／40 P／400円無記名小為替＋200円切手／〒121-0061 東京都足立区花畑1-30-3 片桐まゆみ（発行：がうがう本舗）

突撃☆タイフーン



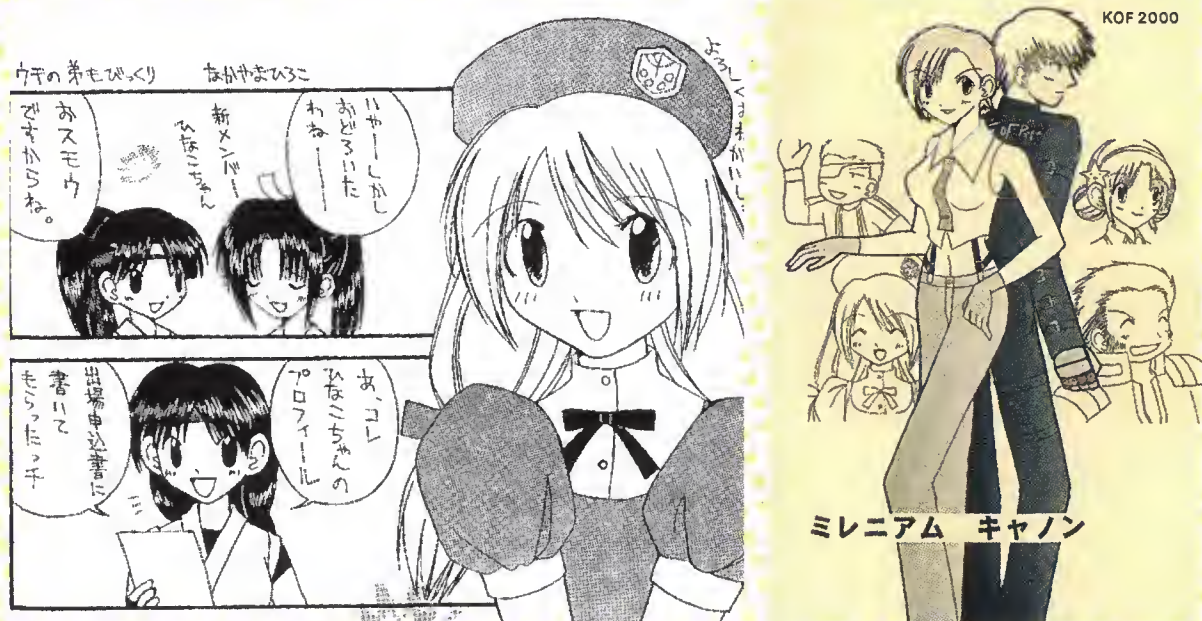
●友人と合同で作ったKOF99本です。アホなノリで仕上げてみました。オールキャラの予定が庵とK'に偏ってしまいました。／B 5／オフ／36 P／500円無記名小為替＋200円切手／〒664-0883 兵庫県伊丹市南鈴原4-168 谷礼子（発行：天馬＋top-secret）

MELT DOWN・ZERO CRUSH



●KOF99、2000のイラスト中心本で、とにかく大好きなK' クリザリッド、マキシマしか出てきません。／B 5／コピー／22 P／100円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒939-1373 富山県砺波市一番町1-17 信開ベルシー砺波406号室 村井亜衣（発行：BLAZE CIDER）

ミレニアム キャノン



●KOF2000の発売記念に作った本です。奥付にマキシマの絵日記4コマ付き。／B5／オフ／20P／200円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール／〒546-0033 大阪府大阪市東住吉区南田辺5-13-15 中山裕子（発行：H2）

HYPER2000



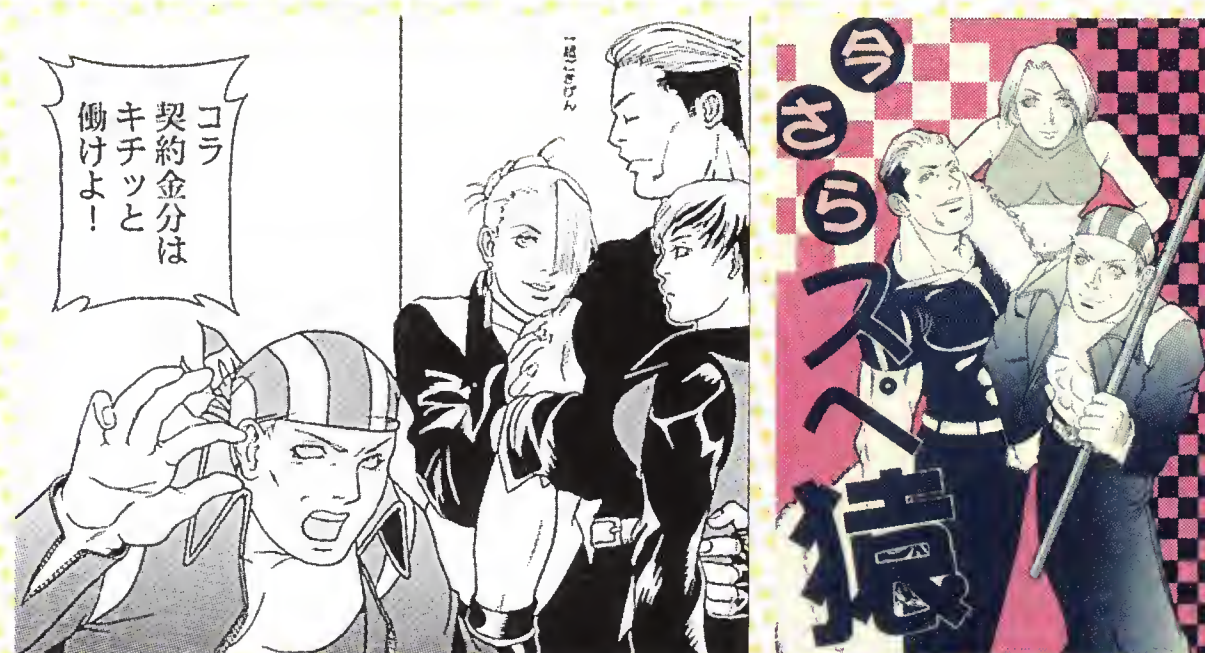
●Kと真吾がやたらでしゃばったギャグ・シリアスのKOF2000本。アナザー好きの方にもオススメです。／B5／オフ／28P／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒352-0035 埼玉県新座市栗原6-3-5 銀東ハイツⅡ 201 鈴木千恵実（発行：元主人公委員会）

lives



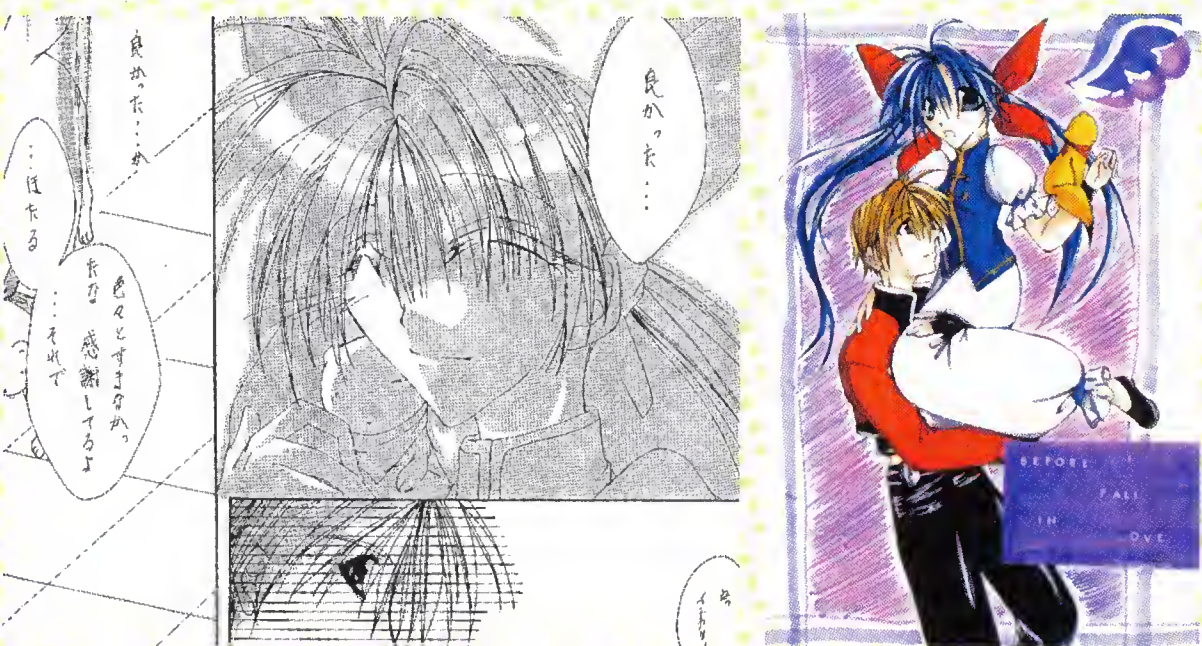
●KOF99の京クロンのシリアス本。愛を込めて作ったので、どうぞ見てやって下さい。／B5／オフ／40P／300円無記名小為替＋200円切手／〒191-0055 東京都日野市西平山1-22-33 草刈幸子（発行：Nitro Ruin）

今さらスぺ猿



●SPチームKOFギャグ本。タイトルも開き直ってりゃ、中身も開き直りすぎな1冊。W秘書ズも出ていて、いい塩梅に濃いギャグ。／B5／オフ／20P／300円無記名小為替＋160円切手／〒302-0034 茨城県取手市戸頭2-20-7 石川雅未（発行：GUN-SHOP）

BEFORE I FALL IN LOVE



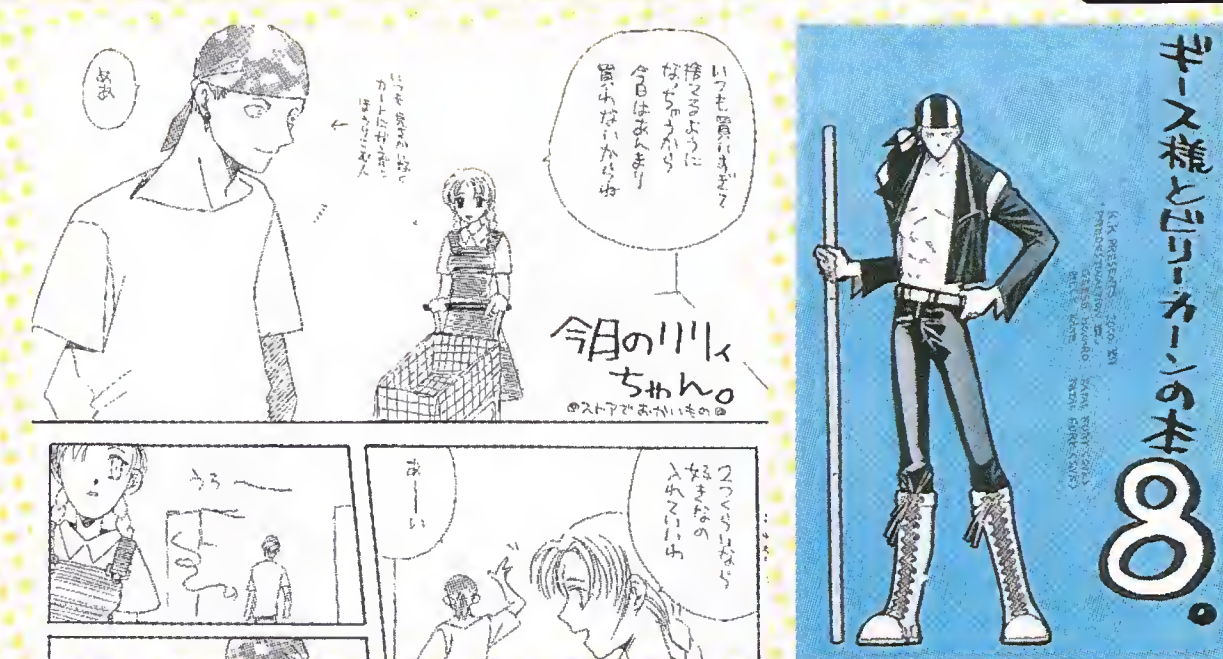
●世にも奇妙な餓狼男女カップル本。勇気のある人はお試しあれ(笑)。／B5／オフ／20P／300円無記名小為替＋150円切手／〒601-1357 京都府京都市伏見区醍醐折戸町8番地7棟807号室 井上千代（発行：さかなの月）

がんばれ男の子



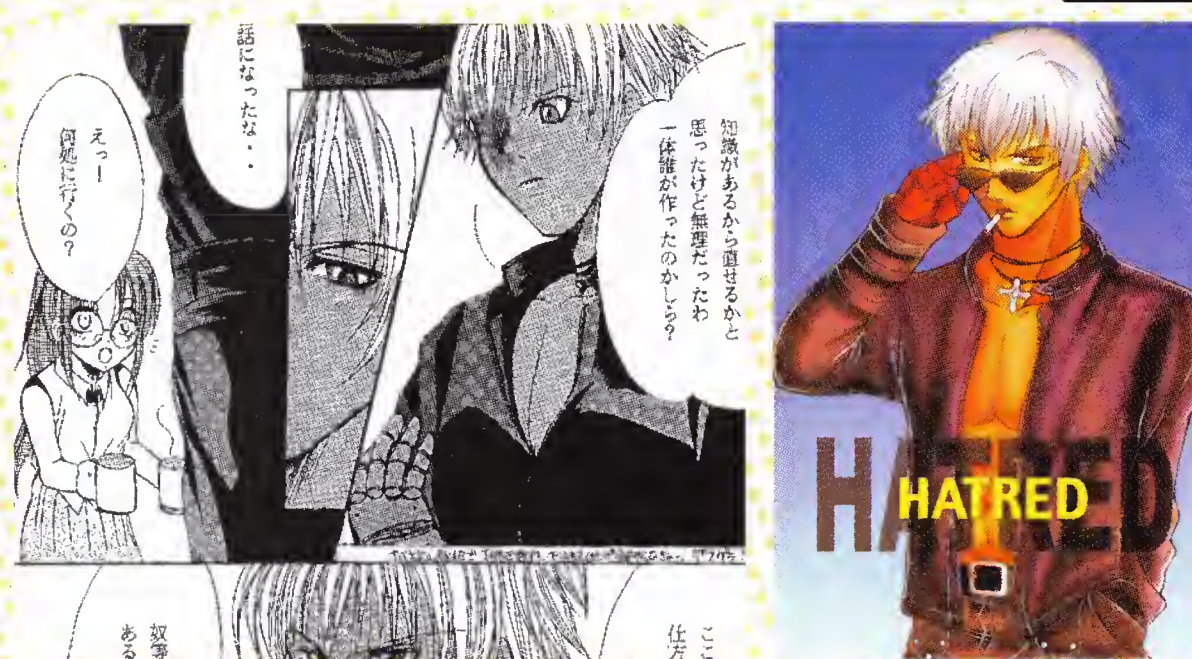
●ロック×テリーとキムファミリー中心のオールキャラ本。ギャグあり、シリアスあり、コントあり(笑)。／B5／オフ／28P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒501-2299 岐阜県山県郡美山南郵便局私書箱1号「DTX」(発行：DTX)

ギース様とビリーカーンの本8



●ギース様とビリーカーンの本。テーマ(?)はバカップル150%(当社比)です。/A 5/オフ/44P/400円無記名小為替+160円切手+宛名シール/〒983-0037 宮城県仙台市宮城野区平成1-24-2 熊田悦子(発行:平成如神企画)

HATRED



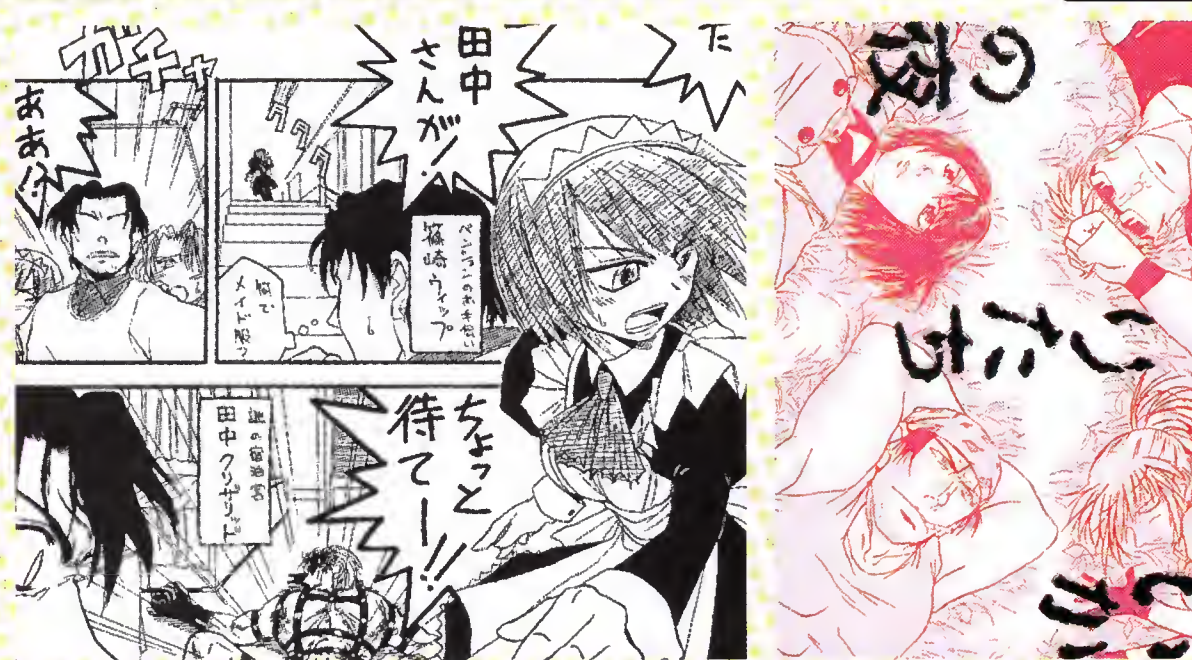
●KOFと餓狼MOWの新主人公本。ストーリー物第1弾。以前のNFで募集した人気投票結果あり。/B 5/オフ/36P/500円無記名小為替+200円切手+宛名シール/〒921-8033 石川県金沢市寺町1-14-4 ホーユーコンフォルトレディース寺町301 櫻井方「NF」係(発行:K・D・M)

姉妹巫女



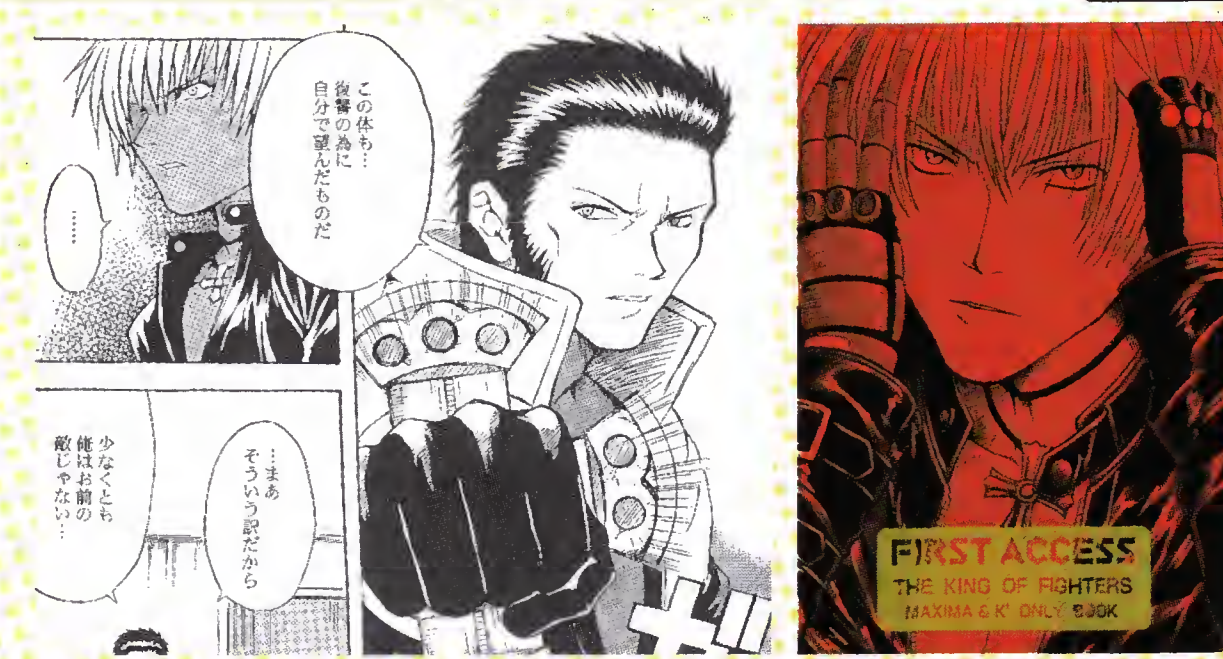
●ブレイジングスターと侍魂ギャグ本。ブレイジングスターは全キャラ詰め込みました。どちらもなぜか妹の方が目立ってます。/B 5/オフ/36P/500円無記名小為替+200円切手/〒700-0001 岡山県岡山市宿512 コーポプチⅢ213号室 香西良紀(発行:雪のお守り)

いかりたちの夜



●KOFの怒チーム本。細かいギャグが満載です。ルガール、クリザリッドからハイデルンの奥さんまで登場します。/B 5/オフ/32P/400円無記名小為替+190円切手+宛名シール/〒176-0001 東京都練馬区練馬1-41-19 コーポ樋口305 福井貴雄(発行:北天の鬼神)

FIRST ACCESS



●KOF99ベースのマキシマ&K本。Kがマキシマと出逢ってから、彼に心を開くまでのシリアスなショートストーリーです。/B 5/オフ/28P/400円無記名小為替+200円切手+宛名シール+返信用封筒/〒064-0918 北海道札幌市中央区南18条西17丁目1-30-306 宮保淳子(発行:HERO)

薔薇色の日々。<準備号>



●オマケで非売品便せんがつきます(4種類入り)。短いですが、雰囲気はバッチリです。本編は秋予定です。/B 5/コピー/12P/200円無記名小為替+120円切手/〒012-1131 秋田県雄勝郡羽後町西馬音内字本町94-12 阿部葵(発行:パオパオイリュージョン)

ストーリーアルバム

画面写真にオリジナルの
NFストーリーをつけてみよう！
みんなの意表をつきまくれ!!

悪といえど
礼儀は重要な巻

10月号の54ページ、ギース
紹介部分の上の写真より。



ギース「心の底からごめん
なさあーいー」
ベガ「何!?『悪のカリスマ』
のくせに素直に謝りやがっ
て! 俺は断じて謝らん
ぞ! 悪らしくこっそりと
逃げるのだ」

この写真のベガのポーズ、
めちゃくちゃウケました!
乾杯!

★PN/五月雨草月(山口県)

編「ヒョイヒョイ」てな真
合にコンコン逃げてます。ま
ったく「戦慄の魔人」のくせ
に! しかもその手はなん
だ! わきわきしててちよっ
と怖いぞ…。一方ギースはま
たエライ勢いで謝り倒し中。
こつべを垂れております。さ
すが日本びいきはワビの入れ
方もひと味違うね! (山田)

うなだれるケン…
兄貴の優しさの巻

9月号の46ページ、タイト
ル部分右の写真より。



ケン「くそっ! どいつも
こいつも俺をリョウサカと
間違えやがって。グレてや
る!」
山崎「…ついてくるか?」
ケン「山崎さん…」

…のように見えます。隠し
キャラで不良ケンが出たりす
るかも…。

●PN/H・KKK(岐阜県)

編「山崎はうなだれるケンに
対して何か不良の才能のよう
なものを感取ったのだろう
か。ほんとに「不良ケン」な
るものが出てきたらどうしよ
う。しかもあの山崎がついて
るんだから、半端な不良じゃ
ないぞ! 笑顔で人が殺せる
ぞ! (山田)

最後の夏物語…
背後の影の巻

10月号13ページのマキシマ
紹介部分1番下の写真より。



マキシマ「…見いいいつけ
たあーいー」
…ヘタなホラー映画より怖
いっすね。

●PN/白夜(福井県)

編「暗闇に光る瞳が恐怖感を
漂わせている…。うしろ振り
向いてこんなのがいたら即発
狂、失禁(失礼)、昇天の必
死コンボ確定。」 (山田)

迫りくる死の恐怖
バイスマの巻

10月号の53ページ、バイス
紹介部分上の写真より。



バイス「ホラ、高い高い」
!! 天高く飛んで逝きな
こ」
春麗「うばー(このままで
は確実に殺されるでち
ゅ)ー!」

といった感じに見えます。
助けてママ!

●PN/相楽十郎太(神奈川県)

編「密かに同ネタ多数。可愛
い中国製ベイビーが史上最大
のピンチを迎えております!
やはり渋い中年好きなバイス
姉さん、うるさいお子ちゃま
は殺したいほど嫌いなのでし
ょうか? 「逆さになってぐ
るぐる飛んでいくような子は
ウチの子じゃありません
っ!」 (山田)

包くんこれやって
みよう! の巻

10月号13ページ、マキシマ
紹介部分下から2番目の写真
より。



包「ヤバっ! 後ろから怖
いおじさんが追いかけてく
る。隠れる場所もないし、
どうしよう。こうなったら
しゃがんでしまえ!」
マキシマ「くそっ、あのガ
キどこへいった」

包「よし、灯台元暗し作戦
大成功!」
さすが包。頭いいなあ。さ
すがマキシマ。頭悪いなあ。

●PN/H・KKK(岐阜県)

編「たつたつたつさん送っ
てきてくれたのもう一作品
紹介! マキシマは改造され
たおかげで首の筋肉が伸び縮
みしません。よって下を向く
こともできません。なんて大
嘘さ。」 (山田)

謎の腹痛発生!
おなかさすさすの巻

9月号52ページ、ライデン
紹介部分下の写真より。



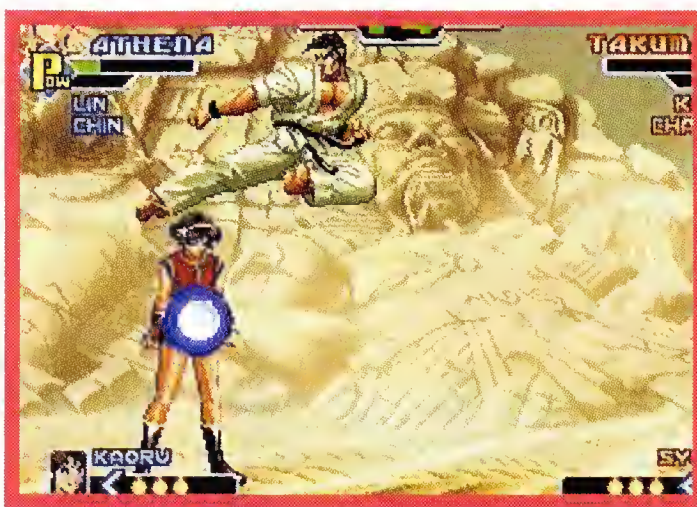
バルログ「きゅっ急に腹が
…いたたたたた!」
ライデン「大丈夫かー?
よし、俺がさすつてやるっ」
なんて優しいライデン 身
体が大きい人ほど心が優しい
というのあながち嘘ではな
いんですね。

●PN/レイチェル(愛知県)

編「確かに優しいのはいいけ
ど、バルログの苦しみ方から
察して、腹をさするよりも病
院に運んでやった方が良さげ
では…? (山田)

死のカウントダウンは アテナにお任せ！の巻

10月号の32ページ、アテナ紹介部分一番上の写真より。
アテナ「水晶占いによると、あなたは1分後に絶命しますね」
タクマ「そんな冷静にいうことねーだろ！」



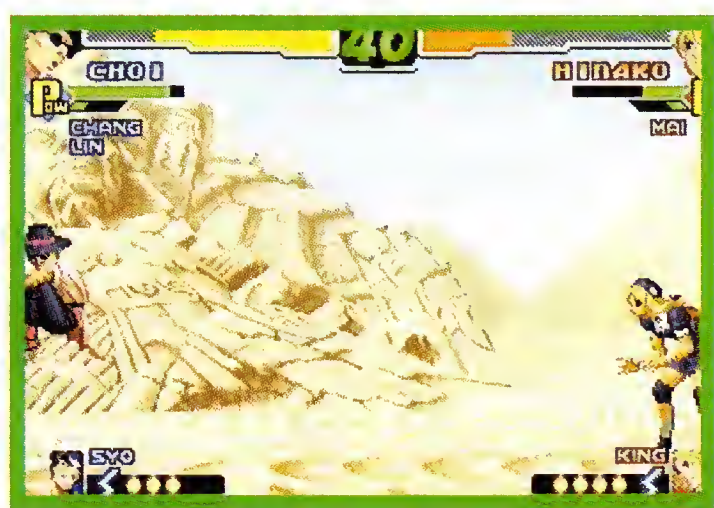
アテナのキツイ一面が見れた瞬間でした。
●矢代智さん（新潟県）

編…1分どころか14秒後にはどちらかが絶命しているのでは？「私には見えるの」。アテナの暗い笑顔が現実度アップ。
（山田）

命がけの かくれんぼの巻

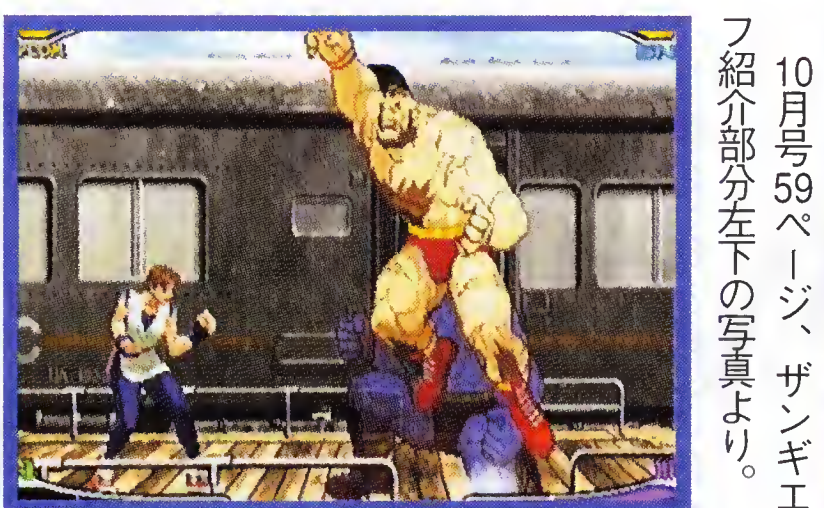
10月号の42ページ、チヨイ紹介部分真ん中の写真より。
雛子「あつ、チヨイボン見つけた（後ろから組みついて叩き落とそうかしら）！」
チヨイ「上手く隠れたと思っただのに早くも見つかってしまったでヤンスー！」
壁（？）にはりついてるチ

ヨイ・ボンゲがたまらなく可愛いです。
●PN／しーばす魚（和歌山県）



編…こんな見晴らしのいい場所、かくれんぼも何もないでしょうが！それにしても雛子ちゃん、それじゃまるでハ○たたきみたいでしょ！いけません！
（山田）

自信満々の僕ちゃん 手をあげるの巻



10月号59ページ、ザンギエフ紹介部分左下の写真より。
ユリ先生「この問題が分かる良い子は手をあげるっチー！」
ザンギエフ「ハイハイハイハイハイハイハイア〜イ！」

子供って無邪気で可愛いですね♡
●PN／殺意の弾道（北海道）

編…無邪気な…子供!? そこまで拳手で自分をアピールしなくても、巨体そのものでかなり目立つから安心しなつて！
（山田）

衝撃の一言 真吾大シヨックの巻



9月号28ページ、アテナ紹介部分下から2番目の写真より。
アテナ「私…子供っぽい人って…ハッキリいって大っつつ嫌いです！」
真吾「ガビン！ クールに決めたつもりだったのにい〜」
昔の漫画みたいに自分だけ画面反転してます。おまけにぶっ飛び。
●PN／七魅（埼玉県）

編…古（笑）！アテナの深刻な表情が嫌悪感をあらわにしていて余計に泣けるっス！面と向かってこんなこといわれたらヘコむよ。「シャキーン！」とかうれしそうに叫んだのがマズかったのかなあ？
（山田）

愛のてほざきR

ど〜んとパワーアップの拡大バージョンをお届けしておりますこのコーナー、読者の皆様から寄せられた面白写真をさくさく紹介したいと思います。
今回は「キャラとのギャップ激戦区」編ナリ〜！

不似合いすぎる 純白のcock帽

素敵なオムライス屋さんを見つけたので、思わず撮ってしまいました！K'大好きな私はもうウヘヘ（？）モードです♡「イ」じゃないのはきつと彼の最後のいいわけです（笑）。cockさんの帽子、かぶせちゃいたいな…ナリ。
★PN／SAYO・K（北海道）



編…前にも見かけたような気がするけど、やっぱりすごいインパクト！大体なんでオムライス屋さんが「ケ〜ダッシュ」なんだろう。全然合っていないって…。これはもう某ガングロだっちゅ

にcock帽をかぶせてみたい♡
（山田）

ハサミ男の恐怖！ 断末魔の叫び

これは、僕が通っていた高校の近くにある散髪屋らしきものです。しかしこのカンバン、どう見ても穏やかに散髪してる風には見えません。しかもアンディの嫌いなワンちゃんまです。



編…な、なんてホラーチックな写真なんだ（驚）！舞ちゃんの長い髪に醜く嫉妬したアンディが、大バサミを振り上げてつかみかかる…！散髪どころか毛根から引き抜かれそう…。または首ごと切断とか！女の子（舞ちゃん）の断末魔の叫びが聞こえてくるようだよ。この看板はもうホラー以外の何ものでもないですな。とにかく怖すぎ！
（山田）

魔手作り!?
ぬくもりを伝えたい

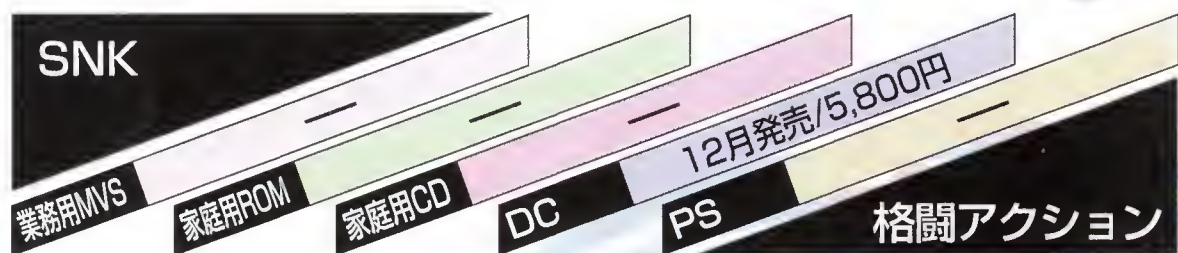
先日、母と出かけた時に近所で見つけて撮ってきた写真を送ります。
いおりんはどこから家具を持ってくるのでしょうか？自分で作ってるのか？（笑）？でも自分でお店を開いてしまうなんてすごいです。
●PN／とろろのと（東京都）



編…蕎麦屋というのは数あれど、家具屋とはまた珍しい。やはり奥は工房になっており、俺が家具一つ一つを丁寧に磨いているに違いない。なんか俺って凝り性っぽいもんね！
（山田）
いかがでしたでしょうか？
今回はダントツに散髪屋ネタが良かった！でも呪われそうだったんで次点。こうえ。
まだまだ最高の手ほどき待ってるよ♡

さまざまな新機能を追加して、 遂にドリームキャストに移植決定！

独特の世界観と美しいグラフィックが魅力の『幕末浪漫第二幕 月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜』がドリームキャストに移植決定！
「Final edition」の名にふさわしい充実の内容となっているぞ！



VMブロック数：3ブロック 対応周辺機器：アーケードスティック、ぶるぶるぱっく
※画面写真はすべて開発中のものです。

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition



御名方守矢

生年月日	天保12年9月23日
年齢	23歳
身長	5尺9寸
体重	16貫目
利き腕	左利き
流派	活殺逸刀流
武器	刀「月の桂」
家族構成	義父=慨世（故人） 義姉=雪 義弟=楓
宝物	なし
趣向	なし
好き	なし
嫌い	なし
シンボルアイテム	月光

ネオジオで好評を博した『幕末浪漫第二幕 月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜』のドリームキャストへの移植が決定した。ネオジオ、ネオジオCD以外のハードへの初めての移植となる。

ドリームキャスト版では、ネオジオ、ネオジオCD版にはない新しいモードが追加され、ファンにも初めて月華の剣士をプレイする人にも大満足の内容となっているぞ。

ゲーム本編は、「ストーリーモード」「対戦モード」以外にも、「タイムアタックモード」「トレーニングモード」「デモビューア」「アートギャラリー」など、様々なサブモードが準備されている。

「デモビューア」では、クリアしたキャラクターのゲーム中のデモをまとめて見ることができる。さらに『幕末浪漫

漫〜月華の剣士』のデモも収録して、月華シリーズをまるごと楽しむことができる。

「アートギャラリー」では、色々なイラストや、設定画を観賞することができる。ドリームキャスト用に新たにカラーイラストも追加され、ファンも大満足の内容だ。

その他、ドリームキャスト版ならではの機能として、超奥義や、潜在奥義などを1ボタンでだせる機能や、アーケード版では隠し要素であった剣質「極」もはじめから選択可能となっている。さらに対戦モードでは、中ボスの「武蔵」が使用可能だ。その他、条件を満たすと月華キャラを使用した「花札」が楽しめるようになっている。花札はオフィシャルイラストを手がける「TONKO」氏の描き下ろしとなっているぞ。



「TONKO」先生書き下ろしの花札で遊べるぞ！

DC版ならではのオリジナル要素を満載!!

ドリームキャスト版のオリジナル要素として、なんと対戦モードで、中ボスの「武蔵」が使用可能だ。その他にも条件を満たすことで月華キャラを使用したオリジナルの花札を遊ぶことが可能。花札は、オフィシャルイラストを手がける「TONKO」先生のオリジナル書き下ろしだぞ！



ドリームキャスト版なら、夢の対決も実現可能！



中ボス「武蔵」が使用可能だ

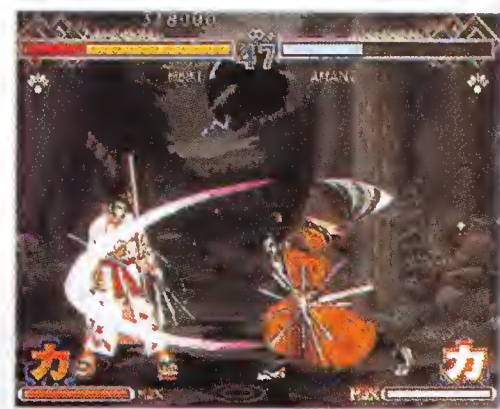


楓

生年月日	弘化3年9月14日
年齢	18歳
身長	5尺8寸
体重	16貫目
利き腕	右利き
流派	活心一刀流
武器	刀「疾風丸」
家族構成	義父=慨世（故人） 義兄=御名方守矢 義姉=雪 義父の形見の刀
宝物	港で海を眺めること
趣向	水羊羹
好き	暑苦しいもの
嫌い	紅葉
シンボルアイテム	



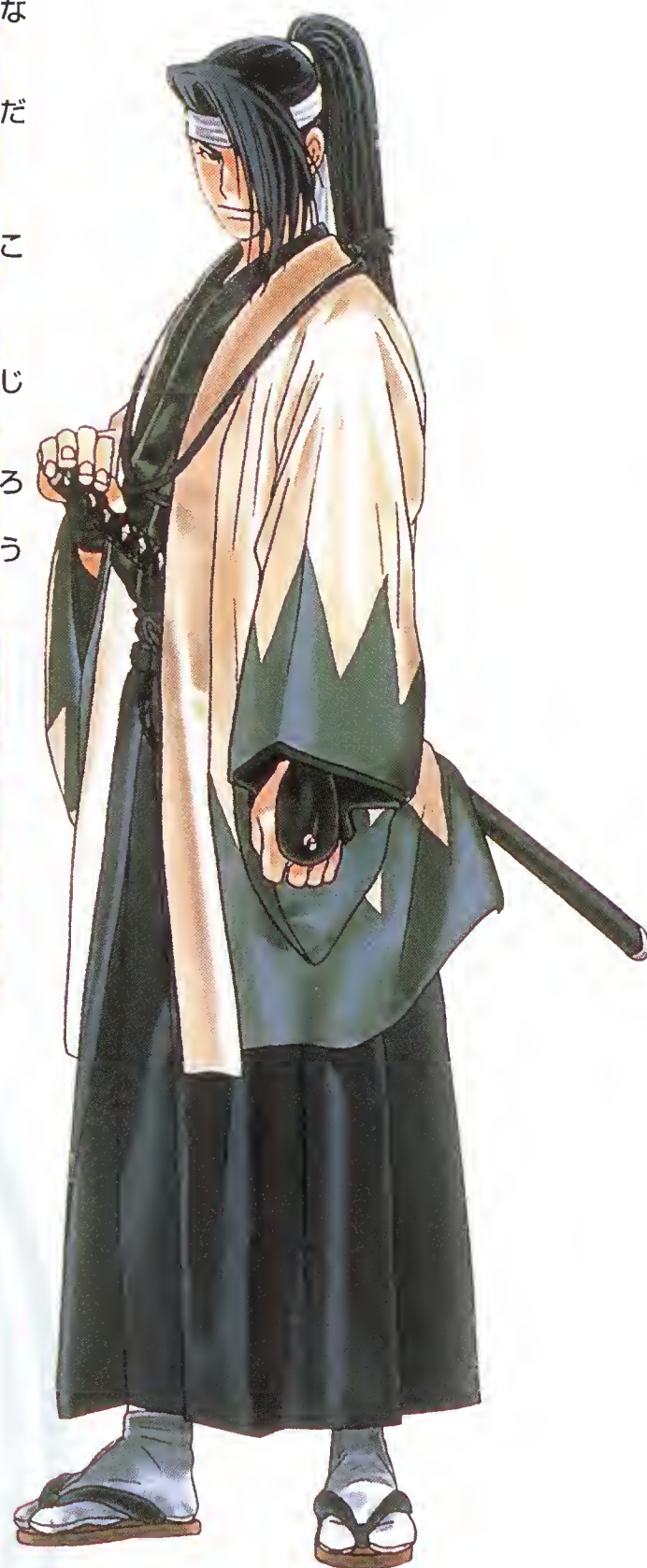
刹那



生年月日 なし
年齢 外見20歳前後
身長 6尺2寸
体重 20貫目
利き腕 左利き
流派 無銘（殺）
武器 八十枉津日太刀
家族構成 なし
宝物 なし
趣向 なし
好き なし
嫌い 現世、常世を問わず
全ての存在
シンボルアイテム 梟＝ナギ／
八十枉津日太刀

生年月日 天保7年3月2日
年齢 28歳
身長 5尺7寸
体重 13貫目
利き腕 右利き
流派 天然理心流「百舌」
武器 「刀」百舌
家族構成 故郷に
母方祖父母のみ健在
兄の形見の鉢巻き
宝物 なし
趣向 かけそば
嫌い 蜘蛛
シンボルアイテム 形見の鉢巻き／「誅」

真田小次郎



高嶺

響

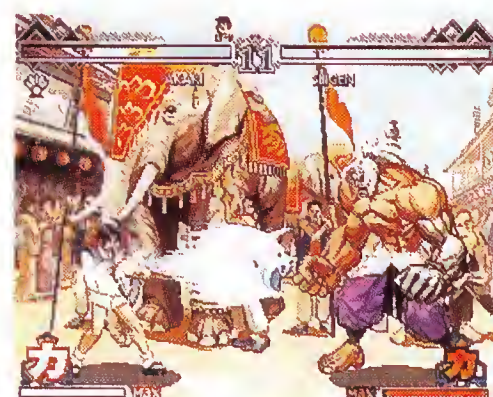


生年月日 弘化4年3月30日
年齢 17歳
身長 5尺2寸
体重 11貫目
利き腕 右利き
流派 無双真伝流
武器 刀「劔（コダマ）」
家族構成 父＝源蔵（故人）
宝物 父の形見の刀
趣向 押し花
好き 花
嫌い 異人／異国かぶれ
シンボルアイテム 刀／
腰につけたポーチ



生年月日 ?
年齢 ?
身長 6尺5寸
体重 14貫目
利き腕 右利き
流派 明鏡止水「惨殺の章」
武器 凶刀「禿鷲」
家族構成 不明
宝物 収集した刃物
趣向 人斬り
好き 肉
嫌い 野菜
シンボルアイテム ?

骸



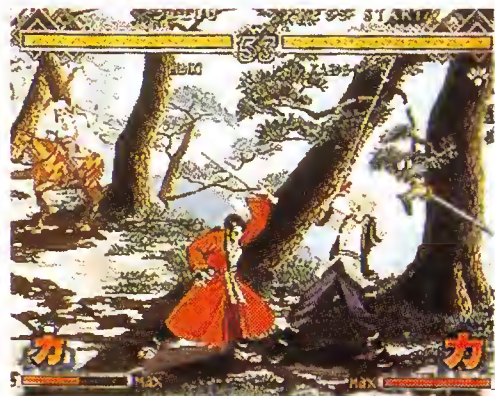


神崎十三

かんざきじゅうぞう

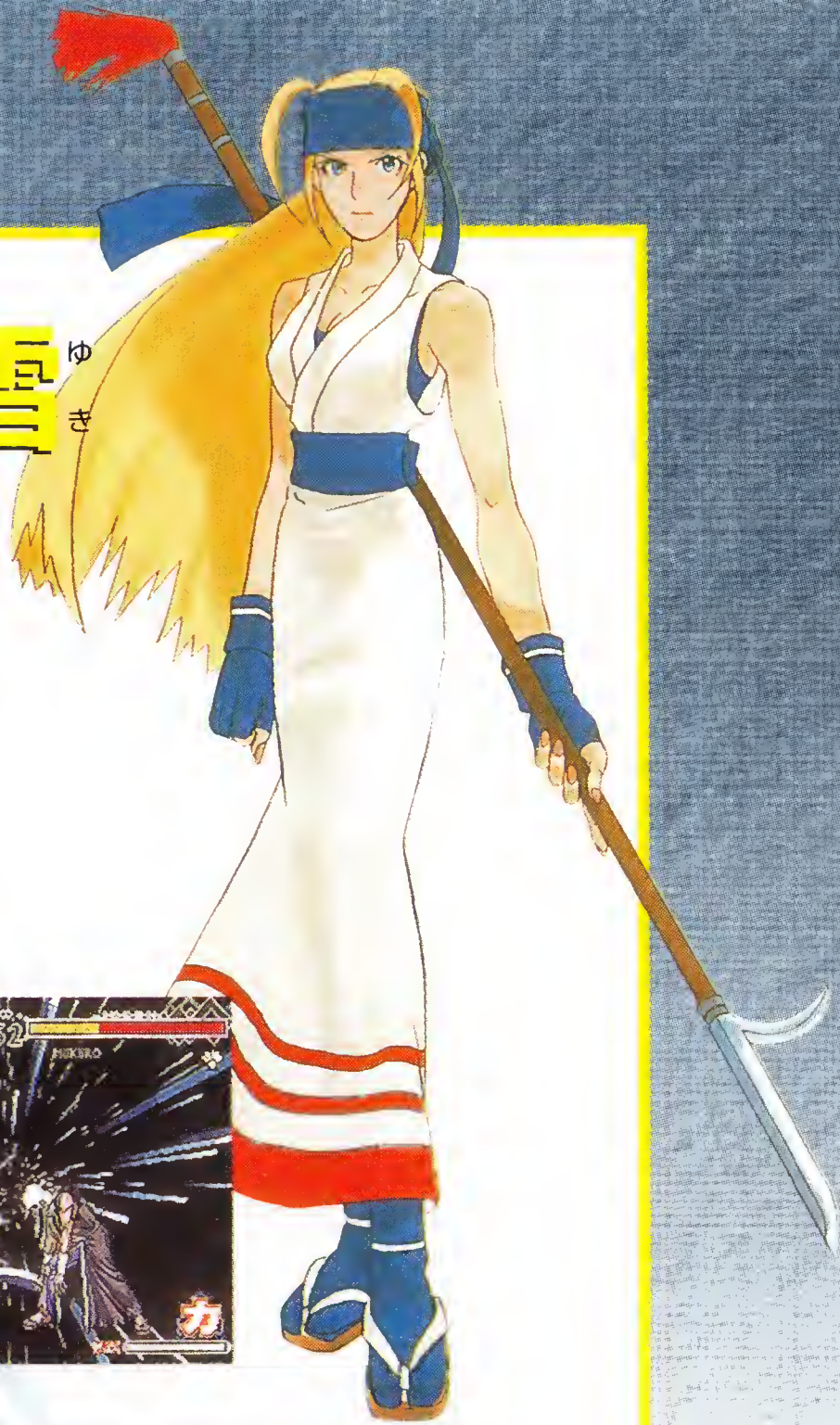
生年月日 天保8年6月17日
 年齢 27歳
 身長 6尺6寸
 体重 30貫目
 利き腕 右利き
 流派 我流
 武器 金棒「金剛羅漢」
 家族構成 不明（一条家の人々）
 宝物 三味線
 趣向 食べ歩き／ミュージック
 好き 団子
 嫌い 勉強
 シンボルアイテム 団子／金棒

生年月日 嘉永3年9月26日
 年齢 14歳
 身長 4尺6寸
 体重 計測できず
 利き腕 右利き
 流派 一条流陰陽術（見習い）
 武器 幣帛「明暗」
 家族構成 祖父＝道境
 父＝幻貌
 母＝光明
 姉＝ひかり
 兄＝道麿
 居候＝神崎十三
 宝物 エングリッシュの辞書
 趣向 鈴収集／昼寝
 好き 勉強
 嫌い お饅頭／お茶
 シンボルアイテム 御札と幣帛



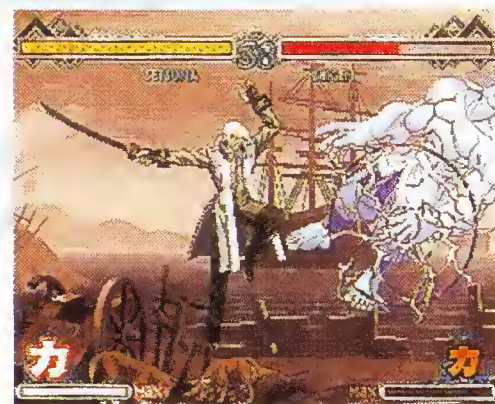
生年月日 弘化2年1月23日
 年齢 19歳
 身長 5尺7寸
 体重 13貫目
 利き腕 右利き
 流派 活心長槍術
 武器 長槍「牡丹」
 家族構成 義父＝慨世（故人）
 義兄＝御名方守矢
 義弟＝楓
 宝物 拾われた時に身につけていた首飾り
 趣向 琵琶を弾くこと
 好き 山葵漬け
 嫌い 墮落
 シンボルアイテム 雪の結晶／首飾り

雪



鷺塚慶一郎

生年月日 天保8年5月20日
 年齢 27歳
 身長 5尺8寸
 体重 17貫目
 利き腕 右利き
 流派 天然理心流「隼」
 武器 刀「隼」
 家族構成 なし
 真田家とは 家族同然の関係
 局中法度 盆栽
 好き 武士道
 嫌い 土道にあるまじきこと
 シンボルアイテム 新撰組の法被／「誠」



一条あかり



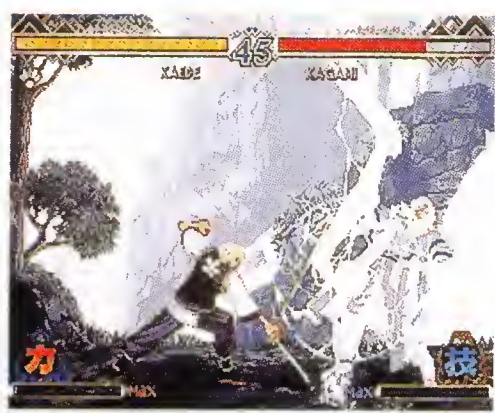
玄武の翁

生年月日 享保20年12月3日
 年齢 129歳
 身長 3尺6寸
 体重 10貫目
 利き腕 右利き
 流派 真心流「一の太刀」
 武器 釣竿「火焚」と魚籠
 家族構成 亀（湖にたくさんいる）
 宝物 髭
 趣向 釣り
 好き 鮎の塩焼き
 嫌い なし
 シンボルアイテム 釣竿と魚籠





天野漂



生年月日 天保6年4月14日
年齢 29歳
身長 6尺
体重 20貫目
利き腕 左利き
流派 我流喧嘩矢倉
武器 木刀「男前」
家族構成 不明
宝物 と金の煙草入れ
趣向 将棋／博打
好き 酒と女と喧嘩
嫌い 風流を解さない野郎
シンボルアイテム 桜／と金

生年月日 1843年2月16日
年齢 21歳
身長 5尺7寸
体重 15貫目
利き腕 右利き
流派 北派少林寺をベースとした「飛影拳」
武器 扇子「紅蓮」
家族構成 大僧正
兄弟子=チュタオ
宝物 免許皆伝の証（扇子）
趣向 修行
好き 正しい行い
嫌い ピーマン
シンボルアイテム 炎／免許皆伝の扇子

李烈火



直衛示源

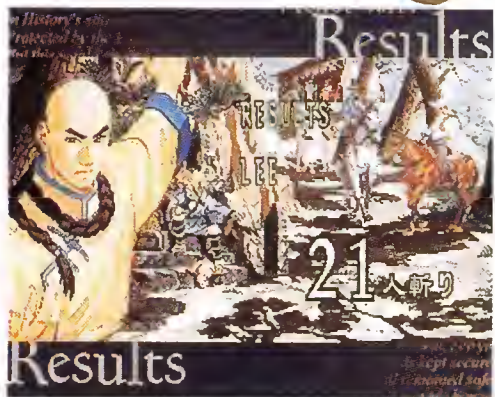


生年月日 文政10年10月5日
年齢 37歳
身長 7尺5寸
体重 53貫目
利き腕 右利き
流派 懷腕・白虎の爪
武器 右腕（白虎の数珠）
家族構成 養女=虎徹
宝物 虎徹
趣向 山の散策
好き 蛭
嫌い 蛙
シンボルアイテム 白虎の数珠

嘉神慎之介



生年月日 天保4年2月22日
年齢 31歳
身長 6尺
体重 19貫目
利き腕 右利き
流派 焦刀・朱雀の炎
武器 宝刀「端鳳」
家族構成 なし
宝物 なし
趣向 なし
好き なし
嫌い 美学を汚す者
シンボルアイテム 宝刀「端鳳」



生年月日 文化8年10月19日
年齢 53歳
身長 5尺7寸
体重 14貫目
利き腕 左利き
流派 忍術
武器 螳螂刃・流（ナガレ）
螳螂刃・影（カゲ）
家族構成 娘=あやめ
孫=三太
孫 孫
趣向 旅
好き 強者と闘うこと
嫌い 太平の世
シンボルアイテム 笠／マント

斬鉄

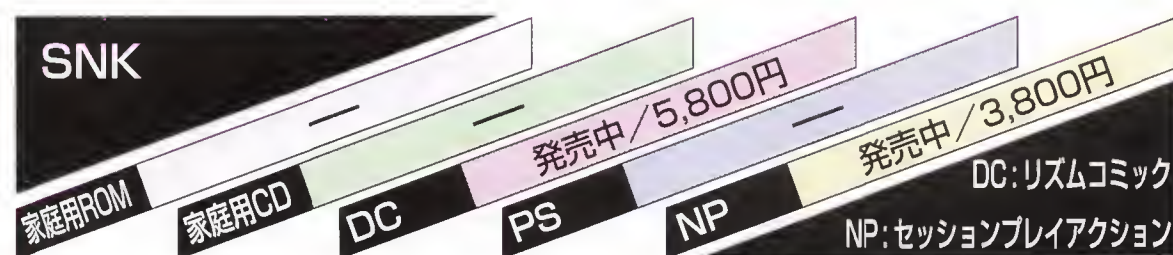


今回の『クルクルトゥーン』情報は、ある条件をクリアしなければ登場しない3人のキャラと衣装の秘密を紹介。また、『クルクルジャム』の方では、バンド仲間の集め方を教えちゃうよ！

耳よりの新情報入手 キミは極められるかな？



TM



©SNK 2000

《DC版》※ぶるぶるパック対応、VGAボックス対応。

※NP版『COOL COOL JAM』と連動。

《NP版》DC版『COOL COOL TOON』と連動。

アルマ ARMOR

使用条件

シングルフリッツにおいて、「アンプ（成長後）」、「イバル（成長後）」、「キング」でクリアしていること。

使用条件

シングルフリッツにおいて、「スピカ（成長後）」、「イヤミ（成長後）」、「フリッツゴースト」でクリアしていること。

ボルト VOLT

マダムシャドウ MADAM SHADOW

使用条件

シングルフリッツにおいて、「ミラー」、「マム」、「ダイヤモンド」でクリアしていること。

秘密のキャラクター紹介&登場条件

すでにクリアした人も多いと思うが、このゲーム、まだまだお楽しみが隠されていることに気づいていただかな？

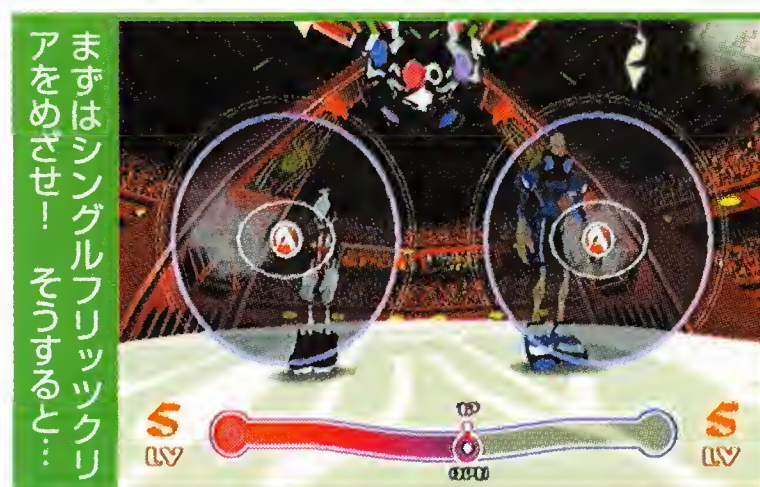
アンプとスピカ、2人のそれぞれのストーリーをクリアした後でも、フリッツモード内で表示されるキャラクターセレクト画面の「？」マークはまだ埋まっていないはず。

そう、実はここで紹介する3人のキャラクターたちを登場させることで、初めてすべての「？」を埋めることがで

きるのだ。

彼らは、ある特定キャラクターを使用してシングルフリッツをクリアすれば使用可能となる。一口にクリアといっても、これがなかなか難しいので、ちょっと大変かもしれないが、頑張ってくださいのキャラクターをそろえよう！

また、先月号でも一部紹介した衣装の秘密について。今回は登場するすべての衣装の効果音を次のページで特別公開ぜひ参考にしてね。



※シングルフリッツをクリアするには、1人のキャラクターにつき、5戦勝ち抜くことが必要となる。



CT-535。インターネット
を使ってコレクターワーへ！



スペースカウボーイ。うれ
しい特典も見逃さない



ポルトナックル。ちよつと
りりしめのデザインもグー



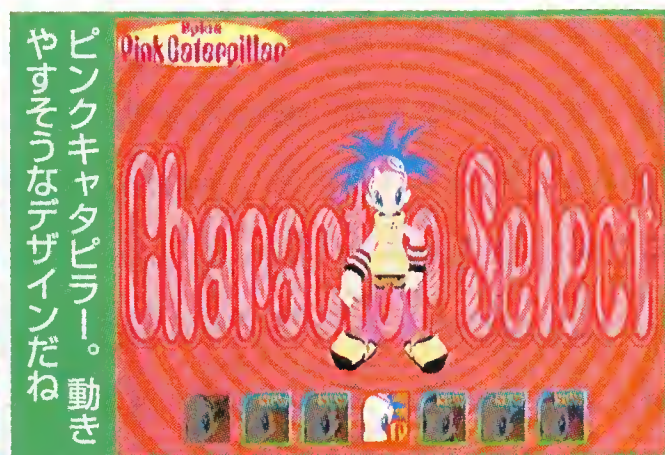
プギードギー。踊る姿がマ
ジでキュート♡



衣装名	値段	入手場所	コスチュームボーナス	必要なコレクトペーパー
スーパーフライ	—		変化なし	
グラスホッパー	—		判定が厳しくなる（難易度が上がる）	
スペースカウボーイ	2,800	ブラックカナリィ	フリッツ中評価のCoolの数×10ポイント多く入手	
スーパークライム	3,800	ブラックカナリィ	フリッツ中評価のNiceの数×15ポイント多く入手	
CT-535	4,800	コレクターワー2F：チット	フリッツ中評価のOkayの数×20ポイント多く入手	A
ジッピーキーパー	4,800	コレクターワー3F：ワーカノイド	フリッツ中評価のPoorの数×25ポイント多く入手	B
アストロネイビー	4,800	コレクターワー2F：コスモ	判定が甘くなる（難易度が下がる）	C
ウルトラフライ（大人服）	—		変化なし	
ギャラクシーカウボーイ（大人服）	—		判定が厳しくなる（難易度が上がる）	
グラスオニオン（大人服）	6,800	ブラックカナリィ	フリッツ中評価のCoolの数×20ポイント多く入手	
ハニービー（大人服）	7,800	ブラックカナリィ	フリッツ中評価のNiceの数×30ポイント多く入手	
ピュアジャッジ（大人服）	9,800	コレクターワー3F：スローガン	フリッツ中評価のOkayの数×40ポイント多く入手	D
プギードギー（大人服）	9,800	コレクターワー4F：ドギードッグ	フリッツ中評価のPoorの数×50ポイント多く入手	E
ポルトナックル（大人服）	9,800	コレクターワー4F：ポリワッパ	判定が甘くなる（難易度が下がる）	F



アイラブミー。女の子な
らではの可愛い赤い服



ピンクキャタピラー。動き
やすそうなデザインだね



セクシーポリス。微妙なエ
ッチさ加減もポイント？



チェリーツリー。こちらは
ちよつぷり大人びた雰囲気



衣装名	値段	入手場所	コスチュームボーナス	必要なコレクトペーパー
キャンディカムフラージュ	—		変化なし	
リトルジラフ	—		判定が厳しくなる（難易度が上がる）	
マイティブラック	2,800	ブラックカナリィ	フリッツ中評価のCoolの数×10ポイント多く入手	
ピンクキャタピラー	3,800	ブラックカナリィ	フリッツ中評価のNiceの数×15ポイント多く入手	
アイラブミー	4,800	コレクターワー2F：チット	フリッツ中評価のOkayの数×20ポイント多く入手	A
クレープメイド	4,800	コレクターワー3F：ワーカノイド	フリッツ中評価のPoorの数×25ポイント多く入手	B
スペースコスモ	4,800	コレクターワー2F：コスモ	判定が甘くなる（難易度が下がる）	C
スウィートカムフラージュ（大人服）	—		変化なし	
ビッグジラフ（大人服）	—		判定が厳しくなる（難易度が上がる）	
トリコロールレディ（大人服）	6,800	ブラックカナリィ	フリッツ中評価のCoolの数×20ポイント多く入手	
チェリーツリー（大人服）	7,800	ブラックカナリィ	フリッツ中評価のNiceの数×30ポイント多く入手	
ワイルドマーク（大人服）	9,800	コレクターワー3F：スローガン	フリッツ中評価のOkayの数×40ポイント多く入手	D
キャンディーナース（大人服）	9,800	コレクターワー4F：ドギードッグ	フリッツ中評価のPoorの数×50ポイント多く入手	E
セクシーポリス（大人服）	9,800	コレクターワー4F：ポリワッパ	判定が甘くなる（難易度が下がる）	F

COOL COOL TOON 衣装の秘密を大公開



主人公のウェブとミディは、ひよんなことから「ミュージタウン」という不思議な世界に迷いこむ。元の世界に戻るためには、仲間を集め「グランジヤム」というバンド大会で優勝するしかないらしい。仲間探しをする時に、注意すべき点として、まず、仲間にしたキャラクターと出会ったなら、そのキャラが完全に仲間になるまでは、他のキャラは一切現れない（移り気はダメということ）ので気をつけよう。そして、ラウドを仲間にする時も要注意。他のメンバーに比べ、仲間にするための手順が少々複雑なのだ。グラン



ジャム開催までの残りの日数も頭に入れつつ、慎重に行動しよう。また、キミの仲間の集め方次第で、エンディングにも影響があるかもしれないぞ???

ジョイナス内で仲間と 会ったための条件紹介

COOL COOL JAM

TM

さらにハマっちゃおう！ 仲間と一緒に わいわいJAM&JOY

今回はストーリーモード（ジョイナスモード）で一番の目的となる仲間を集めるための条件を各キャラごとに紹介。仲間をたくさん集めれば、使える楽器もどんどん増えるし、何よりも楽しい！

どんな演奏が
飛び出するか、
すごく楽しみだね

私たちと一緒に
頑張って仲間を
探そうよ！

ランケ ウッド&エレキベース



- イベント名
『キョウとアスをツナグもの』
- イベント発生条件
序盤のイベントで無条件で仲間になってくれる。

T・ボーン ドラム

- イベント名
『何卒（なにとぞ）』
- イベント発生条件
ゲーム開始後、3回クラブをおこなってから、フュージョンエリアの特定の場所に入ると仲間になってくれる。



やたらとハイテンションなだけ
どイイやつなのだ

シフォン サックス

こんな美女に頼まれたらイヤ
とはいえないのう…



(シフォン)
このサックスを、がっきてんまで
もって行ってほしいの。

●イベント名

『月下美人』

●イベント発生条件

- ・ランケ、T・ボーンが仲間になっている。
- ・ロック、フュージョンエリアの特定の場所に入ると、シフォンがいるので、クラブ&トークンをする。2度目の会話でおつかいを頼まれるので、協力してあげよう。あとはメッセージ通りに行動すればOK。

ラウド ギター

仲間にするのに苦労したぞっ。けどその分、腕は確か



(ラウド)
いいだろう…
メンバーになってやる。

●イベント名

『闇より深い黒』

●イベント発生条件

- ・ランケ、T・ボーンが仲間になっている。
- ・ロック、ファンク、ハウス、レゲエ、ボサノバエリアの特定キャラと会話。ラウドがメッセージを送ってくるので、約束の場所へ向かい、とある建物に入ると…?

ファット・ユー&トウ・スモール スクラッチ

●イベント名

『お気にめすま』

●イベント発生条件

- ・ランケ、T・ボーンが仲間になっている。
- ・ハウスエリアの特定キャラと会話をすると、ある場所についての情報が得られる(ハウスエリア内西側のどこかにその入り口が…)。彼らはその中に入る。



(ファット・ユー)
う〜オマエ〜イイカー〜フジ!
オレ〜オマエのメンバー〜!

彼らを仲間にするには、ちょっと根気が必要かも…

ライミ&ドゥービー ブルースハープ

●イベント名

『ひとつとなるところへ』

●イベント発生条件

- ・ランケ、T・ボーンが仲間になっている。
- ・ボサノバエリアの特定の場所に入ると、ライミの方から話かけてくる。セッションに成功すれば仲間になってくれる。



(ライミ)
ま、ドゥービーともども
よろしくね。

初対面の主人公に対してモフランクな態度のライミ

ラゴ トランペット

超ヒント。ラゴの得意楽器がシンボルであるエリアは?



(ラゴ)
…うう…んっど…
キイロいおウチでちゅ。

●イベント名

『君の家はドコ?』

●イベント発生条件

- ・ランケ、T・ボーンが仲間になっている。
- ・ファンク、またはハウスエリアにいるラゴにクラブ&トークンをする。迷子になってしまったという可哀相なラゴのために、ここはひとつ一緒にお家を探してあげよう。

리즈&에인드&블루스 바이オリン

こちらこそ、よろしく! 顔も見えてみたいなあ 笑



(리즈)
これからよろしく、
ウェブ。

●イベント名

『主と従(しゅとじゅう)』

●イベント発生条件

- ・ランケ、T・ボーンが仲間になっている。
- ・フュージョンエリア内に入ると、ケンカをしているエインドとブルスに出会う。ケンカを止めさせるためにはどうしたらいいのかわ、フュージョンエリア内で色々な人に話を聞いてみよう。

イヤミイ ストリートオルガン

●イベント名

『道を抜ければYEAH ME!』

●イベント発生条件

- ・DC版『COOL COOL TOON』とのリンクでスピカ(女の子)のセーブデータをダウンロードしている。
- ・他のメンバー(カミオ含む)を全員仲間になっている。
- ・裏中央エリアのジャジー・エッグにトークンする。



ジャジー・エッグ発見。この先はプレイしてのお楽しみ♡

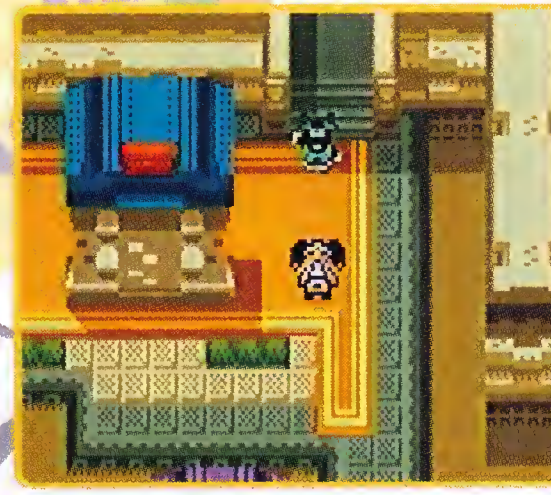
カミオ マラカス

●イベント名

『遅れてきたカミオ』

●イベント発生条件

- ・DC版『COOL COOL TOON』とのリンクでアンプ(男の子)のセーブデータをダウンロードしている。
- ・ボサノバエリアの特定の場所に入る。

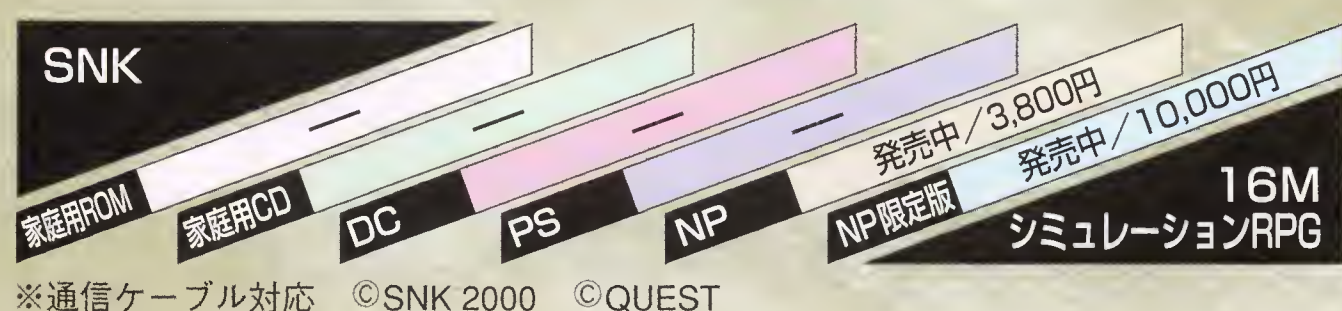


隠しキャラの1人、カミオ。ここで会えるのかな?

オリジナル要素の通信機能、そして隠しフィーチャーを一挙紹介！

『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』も今回で最終回！

オリジナル要素の通信機能と、クリア後の隠しフィーチャーを一挙に公開するぞ。



伝説のオウガバトル外伝 ゼノビアの皇子

Let us walk on together, so as not lose our way.

通信機能

流れ

『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』では、通信モードが追加され、携帯ゲーム機ならではの、新しい楽しみ方ができるようになった。通信モードはストーリーモードのゲーム開始後の全体マップメニューの「つうしん」を選択することで使用することができ、内容は、「アイテム交換」「キャラクター交換」そして「通信対戦」の3つだ。

レベルが上がった友達に自分のキャラクターを送って代わりに育ててもらったり、友達が入手したレアアイテムをもらったりと、使い方は無限大だ。

通信対戦

『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』では、オリジナル要素として通信対戦モードが追加された。

このモードでは、通信ケーブルを使用することで、プレイヤーが育てたキャラクター同士を対戦させることができる。レベルが違う相手とでも楽しめるよう、対戦の設定を変えられたり、対戦の勝者が相手のキャラクターを奪い取る設定にできたりと、スリリングな戦いを楽しむことができるぞ。

また、通常の通信対戦でも、通信対戦でしか入手できないレアアイテムを入手できるなど、通信対戦ならではの要素

が満載だ。

通信対戦の流れはこのようになっている。

① 対戦ルールを設定する。

あらかじめ用意された2つの設定の他に、プレイヤーがカスタマイズした設定を使うことができる。

② 対戦させるユニットを選択する。

③ バトル開始

いよいよバトル開始だ。もちろん、ふだんの戦闘と変わらず、バトルコマンドやタロットカードを使うことができる。

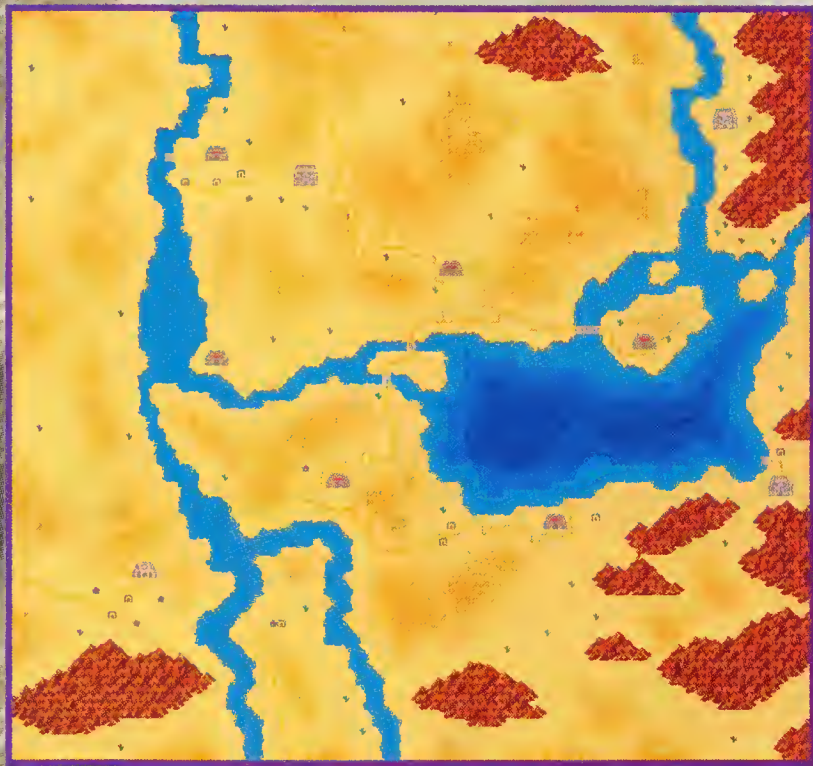
④ アイテム、キャラクターの受け渡し

設定や勝利時の状態により、アイテムや相手キャラクターを貰える。

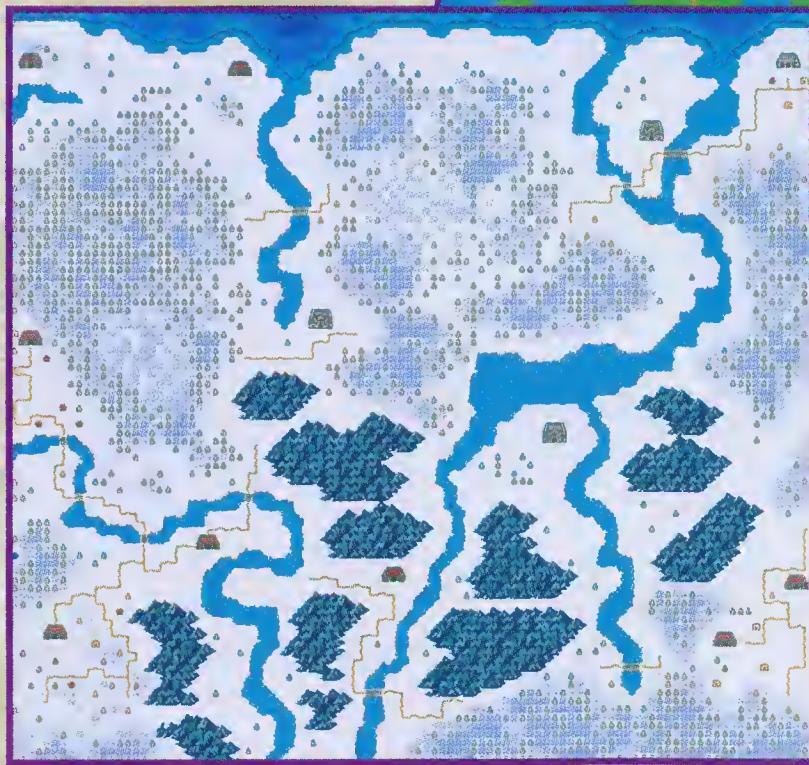


バトル！



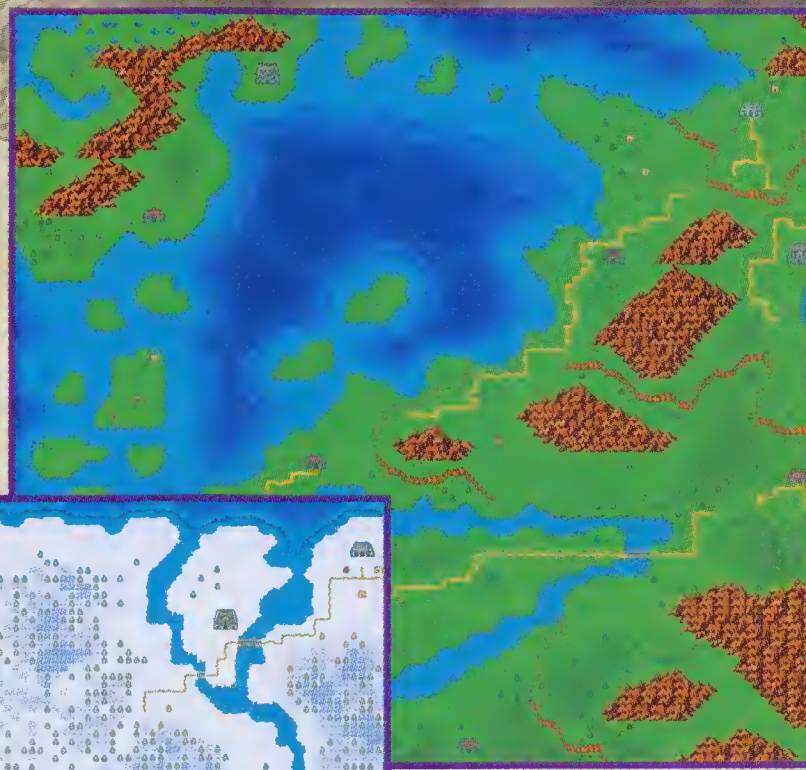


Free Battle Area 3



Free Battle Area 2

Free Battle Area 1



フリーバトルエリア

ストーリーモードをクリアしたプレイヤーのみなさんはもう御存知の通り、今回の『伝説のオウガバトル外伝』ゼノビアの皇子』では、ストーリーモードをクリア後、「フリーバトルエリア」という、新しいステージが追加されるようになっている。

通常、クリア後のステージを訪れても戦闘は発生しない

が、この「フリーバトルエリア」では、CPUを相手に何度でも戦闘を繰り返し、経験値等を稼ぐことができる。つまり、ゲームをクリアしたあとも自分のキャラクターを育てることができるのだ。ここで自分の納得いくまでキャラクターを育てて、通信対戦に役立てよう。

クラスチェンジ紹介 その他-②

クラスチェンジの紹介も今回が最終回。今まで紹介できなかった残りのクラス、「ジャイアント」「ドラゴン」「ヘルハウンド」「グリフォン」「ワイアーム」を紹介する。

今まで紹介したクラスチェンジ表と合わせて活用して欲しい。

ジャイアント



フィボルグ

10~ 50~80 -

タイタン

15~ 70~ -

ギガンデス

8~ ~40 -

ワイアーム

ワイバーン

13~ ~55 -

オクトパス

クラーケン

12~ 55~ -

ヘルハウンド

ケルベロス

13~ ~60 -

グリフォン

コッカトリス

9~ 0~60 -

ドラゴン

プラチナドラゴン

7~ 65~ -

ブラックドラゴン

7~ ~35 -

レッドドラゴン

7~ 35~65 -

バハムート

17~ 65~ -

ティアマット

15~ ~35 -

サラマンダー

16~ 35~65 -

デスバハムート

24~ 65~ -

ドラゴンゾンビ

「ししゃのゆびわ」使用

フレアブラス

23~ 35~65 -

クラス名		
A	B	C
A = 必要レベル		
B = 必要アライメント		
C = 必要カリスマ		

= 既存のクラス
 = 新クラス

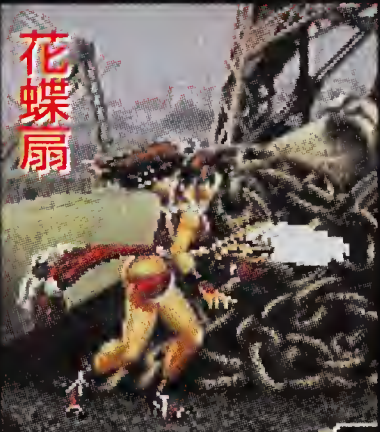
かかってらっしゃい!



側転しつつそのまま肘打ち
体勢で突っ込んでいく



くると回転しながらしっ
ぽの先で着火!



扇子を飛ばして相手にぶつ
ける技

必殺技



扇子広げてしっぽの玉(?)と
ともに殴ります



『KOF 95』から登場した対空
技。燃えつつバク転!



通称「ヒップアタック」? 向
こうのラインからずべる感じ



なんと巫女さんが登
場。決めダンス健在

アナザーストライカー
動作



画面端で応援。相手との
接触で「花嵐」に変化

ストライカー動作



ラストは頭から突っ込
む! ちょっと危険?

オーバー
ドライブパワー

相関キャラ



舞の恋人。しかしアンディ
の煮え切らない態度に、ち
ょっとイライラ気味。



ご存じアンディのお兄さ
ん。舞自身も「お兄ちゃ
ん」と呼ぶ時がある。



ボガード兄弟と同じく餓狼
シリーズ主役級の人物。舞
とも仲がいい。



KOFシリーズで女性格闘
家チームとしてともに闘
ってきた。



舞、キングとともに初代
女性格闘家チームのメン
バー。



『KOF2000』では舞の
アナザーストライカー
として登場。

NEW キャラクター テキスト

Vol.15

日本一のお色気と技で
油断した相手を瞬殺!



もう新世紀かあ〜
今年も何かいい事ありそうだわ!

不知火舞

プロフィール
格闘スタイル…不知火流忍術
誕生日…1月1日
年齢…21歳
出身地…日本
血液型…B型
身長…165cm
体重…46kg
趣味…料理 (お弁当作りに凝って
いる)
好きな食べ物…お雑煮
得意なスポーツ…羽根つき
大切なもの…おばあちゃんの形見
のかんざし
嫌いなもの…蜘蛛
B 87
W 54
H 90

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回9位	第2回2位	第3回1位	第4回4位	第5回3位	第6回4位
第7回7位	第8回3位	第9回6位	第10回7位	第11回11位	

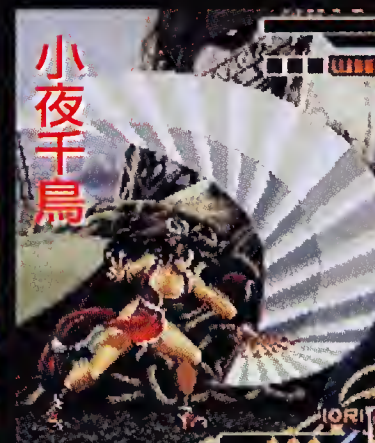
▶ NEWキャラクターテキスト



1度に4〜5個の扇子が飛び出すぞ！



「火とんの術」！ 舞ちゃん炎に包まれる！



扇子を流れるように上から振りおろす。残像が美しい



空中で相手を捕獲、股に頭を挟んで落下。夢見心地♡



同じくムササビの舞からの派生技。ヒップアタック！



お色気ポーズがたまらないムササビの舞からの派生技



扇子を口にくわえて頭から突進！ 逆にダメージ食らいそう



回転しながら扇子広げて攻撃だ！



まるで舞っているような動きで相手をボコボコだ！



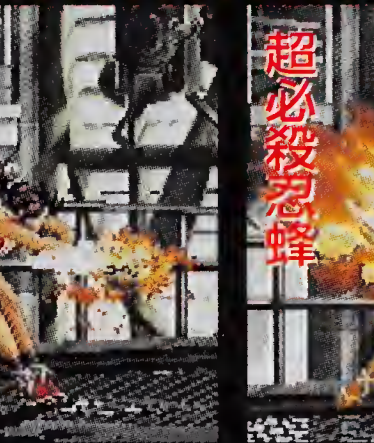
「忍蜂」レオタード版。なんとレオタード1つで突進！



ジャンプしたあと膝を抱え込むようにして回転アタック！



「ひとつ、ふたつ、みっつ〜！」で炎の扇子を飛ばす



必殺忍蜂のパワーアップ型。身体が炎に包まれる



必殺忍蜂のパワーアップ型。身体が炎に包まれる

超必殺技



紫もなんだか和風な感じがしてよし！



基本カラーは燃えるような炎の赤だ



レオタード着用。緑も可愛いね！

衣装



しっぽを振ってちょっとつまんなそう…



倒れている姿もセクシー(特に太もも)！



番傘広げて「よっ、にっぼんいちい〜！」



何やらとってもご立腹なご様子。怖い〜！

ポーズ

可憐なお色気くノ一 不知火 舞の素顔とは!?

祖父である不知火半蔵が死去し、400年という長い歴史を持つ不知火流忍術の正當後継者となった舞。また21歳という若さで道場を経営するなど、美しさの中に「強さ」を秘めた日本一のくノ一なのである。

舞といえば、おおよそ格闘に似つかわしくないとも思えるあの衣装…。「乳揺れ」などと聞くとおつむの弱さを心配されそうだが、実際は料理が趣味だったりとかかなり女の子らしい一面を持っていることが分かるだろう。

恋人(?)であるアンディとともに道場を切り盛りし、「SNKの元祖お色気キャラ」ともいわれる舞が、開発当初は「男」だったという衝撃の事実が…。

気になる彼との これまでとこれから

舞との恋仲が注目されるボガード兄弟の弟・アンディ。祖父である不知火半蔵

のもとに不知火流体術(骨法)を学びにきていたアメリカの青年アンディに、舞は想いを寄せていたのだった。

しかし積極的に迫る舞に対し、アンディはあくまでもストイックな姿勢を崩さず、いつも舞をやきもきさせているようだ。

もちろんアンディも舞のことはすごく大切に想っているのだが、やはり2人の想いには若干すれ違いがあるの

『餓狼伝説3』、『リアルバウト 餓狼伝説』でも、舞を自分の闘いに巻き込まないため、舞には何も告げずに旅立ってしまったアンディ。何も分からないまま涙する舞…。それでも泣いてばかりはいられない。しっかりと涙を拭い、愛しのアンディを追いかけるべく旅に出るなんて、さすがは日本一のくノ一 大和撫子(?)。

ちなみに『KOF2000』では、諸々の事情によりアンディとチームを組むことができず、かなり不機嫌(『KOF2000』女性格闘家チームストーリー参照)。

対アンディ戦では表情に暗い影を落とし、これまでになく陰鬱なムードを漂わせている。これまでの試合前デモではウェディングドレスを着てアンディを驚かせてみたり、赤ちゃんの人形を用意したりと「アツアツぶり」全開だったのが、ここにきていきなり



日本一のこの笑顔が人気のもと！ もちろん胸もね♡

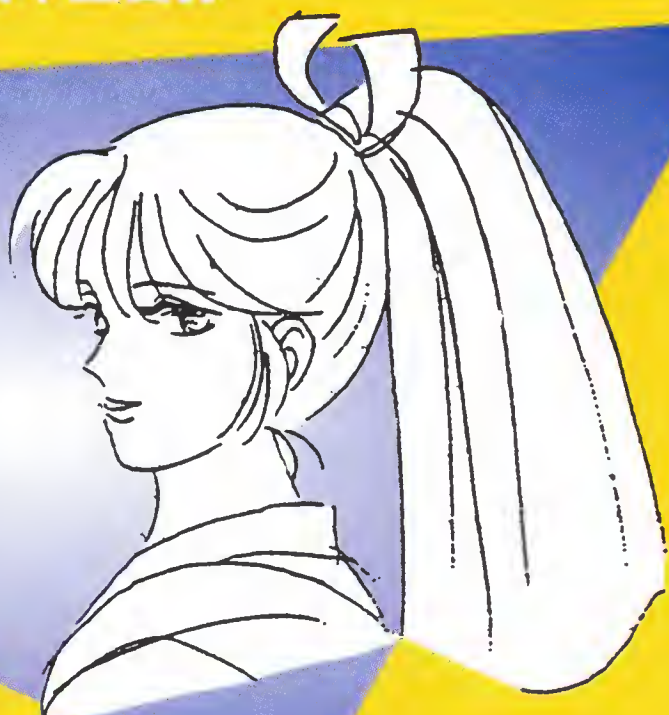


ちよつと陰鬱ムード…？ 2人とも仲良くしてね！

設定原画

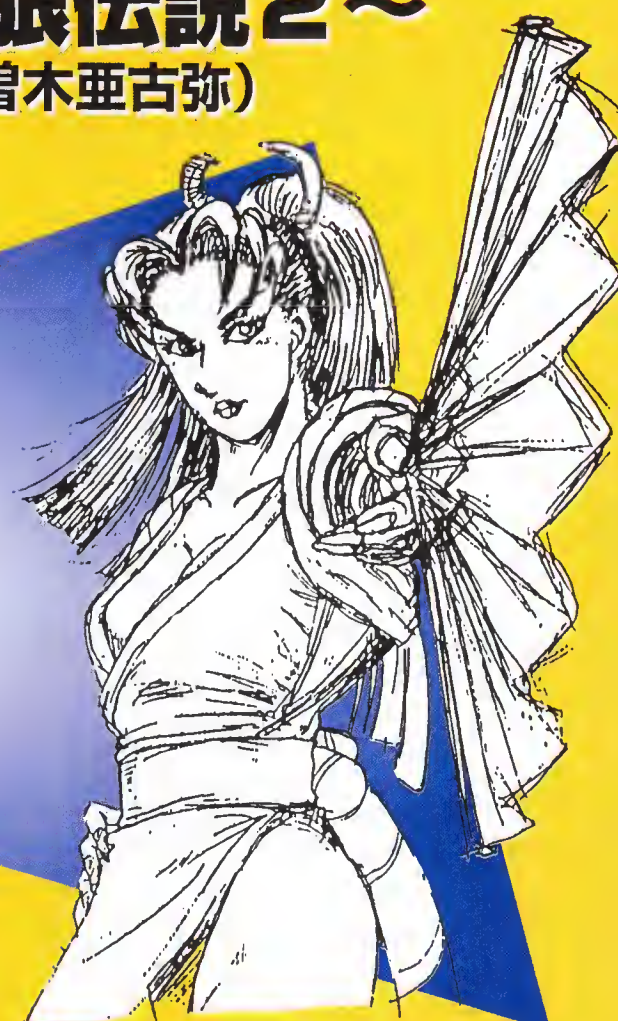
～餓狼伝説SP～

(CV／曾木亜古弥)



～餓狼伝説2～

(CV／曾木亜古弥)



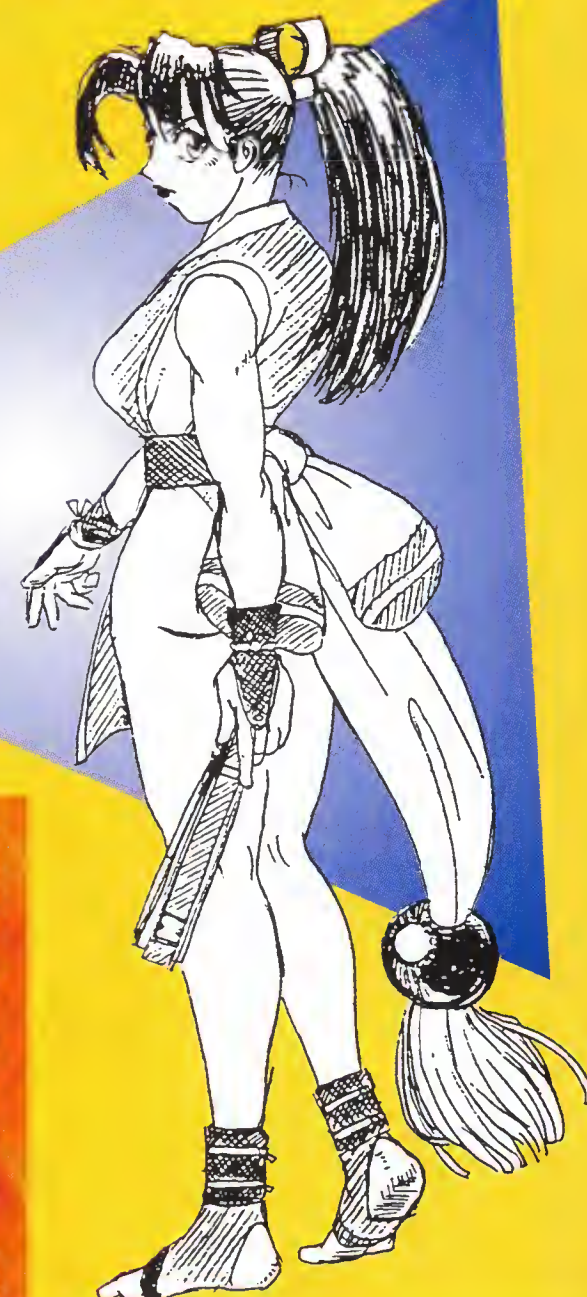
～餓狼伝説3～

(CV／曾木亜古弥)



～RB 餓狼伝説～

(CV／曾木亜古弥)



～餓狼伝説WA～

(CV／曾木亜古弥)



～RB2～

(CV／曾木亜古弥)



～RBSP～

(CV／曾木亜古弥)

RB2 その2



BATTLE RECORD

さあ大変！ 衝撃の瞬間だ！ …って、夢オチなんだけど（笑）。やっぱり不安なのかな？

RB2 その1



BATTLE RECORD

夢にまで見たこのシーン。舞ちゃんとつても綺麗…♡

RB 餓狼伝説スペシャル



これからバカンスよ！ アンディ！ まったく人騒がせな老人だ！ほんとにぼっくり逝っちゃったかと思った！

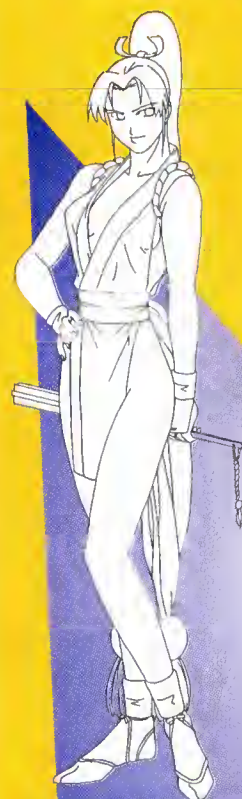
主なエンディング集

▶ NEWキャラクターテキスト

必殺技一覧表

	餓狼伝説2	餓狼伝説SP	餓狼伝説3	RB 餓狼伝説	RBSP	RB2	餓狼伝説WA	KOF '94	KOF '95	KOF '96	KOF '97	KOF '98	KOF '99	KOF2000
必殺技														
花蝶扇	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
龍炎舞	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
必殺忍蜂	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ムササビの舞	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
浮羽													○	○
山桜桃													○	○
桃花鳥つづて													○	○
小夜千鳥						○							○	○
陽炎の舞			○	○	○		○							
乱れ花蝶扇				○	○									
幻影不知火				○										
飛翔龍炎陣									○	○	○	○		
白鷺の舞											○	○		
超必殺技														
超必殺忍蜂	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
水鳥の舞											○	○	○	○
鳳凰の舞											○	○	○	○
潜在能力														
レオタード忍蜂				○										
月下乱れ牡丹					○									
花嵐						○								
オーバードライブパワー														
真・花嵐							○							
ストライカー動作														
桜吹雪													○	○
アナザーストライカー														
神楽ちづる														○

~KOF'95~ (CV/曾木亜古弥)



~KOF'94~ (CV/曾木亜古弥)

~KOF'96~ (CV/曾木亜古弥)



~KOF'97~ (CV/曾木亜古弥)



~KOF'98~ (CV/曾木亜古弥)

~KOF'99~ (CV/曾木亜古弥)



~KOF2000~ (CV/曾木亜古弥)

特選メッセージ

餓狼伝説SPECIAL

● スタートメッセージ
・ あなたがアンディのお兄さんね。そんなに強そうに見えるけどなあ？
(VS テリー)

リアルバウト 餓狼伝説

● 勝利メッセージ
・ フーッ！ 絶対にあなたには負けたくないのよ。プライドが許さないわ
(VS マリー)

RB2

● 勝利メッセージ
・ アンディったら！ 手加減はしないで、って言ったのに！
(VS アンディ)

KOF'95

● 勝利メッセージ
・ 今更チームを組みたいって言っても、もう組んであげないからね！
(VS 餓狼伝説チーム)

KOF2000

● 勝利メッセージ
・ もう新世紀かあ！
今年も何かいい事ありそうだわ！
(VS エディットチーム)

最終回

今回をもちましてこの「NEWキャラクターテキスト」のコーナーは終了とさせていただきます。長い間のご声援、本当にありがとうございました！



闘いが終わればこの通り。ってアンディな兄貴が行方不明になり、深刻な表情の弟君。3人でのんびり。もうこのメンバーでチームは見られないのだろうか...



闘いが終わればこの通り。ってアンディな兄貴が行方不明になり、深刻な表情の弟君。3人でのんびり。もうこのメンバーでチームは見られないのだろうか...



闘いが終わればこの通り。ってアンディな兄貴が行方不明になり、深刻な表情の弟君。3人でのんびり。もうこのメンバーでチームは見られないのだろうか...



八神庵
『THE KING OF FIGHTERS 2000』
©SNK 2000

Hello, Good bye

安井邦彦連載
Vol.52

安井邦彦(やすい くにひこ)

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5～6年
＜声優としてのキャリア＞
メオシオゲームキャラ（神庵（KOF'95、'96、'97、'98、'99、2000、KOF'01）／神統士狼（剣客異聞録 群狼の刃、ザムライスピリッツ新章））
テレビアニメ：「あずきちゃん」、「カササギ」他
海外ドラマ・映画：「ER 緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

2000年、いよいよ八神庵が始動！
ヤル気みなぎる安井邦彦がお贈りする、
安井テイストあふれる連載コラム。
今回は八神庵最新作『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』について熱く語ってくれるぞ！
さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへご案内～。

荒れまくりの気候に
ちよつと心配…？

皆 さんこんにちは。暑さ寒さも彼岸まで…なんていいまわしもあります。が、その彼岸も過ぎた今の季節、どうにか秋らしくなつたのでしようか？ 今年の夏は本当に記録づくめで、暑いだけでなく大雨も降って大変でしたよね。僕の実家のある名古屋の方も、伊勢湾台風（みんな知ってる…？）以来の大雨が降ってしまつて…。ああまったく…！ でも僕は仕事の都合で実家の様子を見に行くこともできず、遠くでずつと心配してしまつた。ハハハハ（いや、笑いごとではありせんつ！）。うーむ、だんだん気候が荒れてきているのか僕らの日本列島…？ いや、この地球…？

最新作『CVS』ボイス収録裏話

それはさておき、今月の話題は『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』です。格闘ゲームファンにとつてはまさに「夢の対決」ですよなえ！
我々が赤パンツのいおりんこと八神庵も、SNKファンの期待を一身に受け（？）、出場しています！ がんばれ庵、負けるな庵、MAX八稚女で新しい敵もバッタバタとなぎ倒せえつ！ ハッハハッハッハア!! とチョッピリ盛り上がったところで裏話を少し…。

この『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』の庵のボイス録りは、結構早い時期に終了してしまつた。確か3月上旬…。これは、KOF用のボイス収録よりずっと前です。しかも『CAPCOM VS. SNK』が夏に登場するらしいと聞いていたので、「そうなる」とKOFはどうなるんだろう…？ いおりんは出ないのかしらん…？ などと、ぼんやり考えたこともありましたが、ハハハハ。でもまあ結果として両方のゲームに登場。庵ファンの皆様にとっては、夏から秋にかけて一粒で二度おいしいアイモンドチョコレート（しばらく食べてないア…）を味わうような気分かもしれませんねエ、ハハハハハ！

Q 安井さんはSNK以外のゲームをプレイされたことはありますか？ また、好きなカプコンキャラは誰ですか？

●小泉緑さん（北海道）

A SNK以外のゲームですかあ？ うん、やりますよオ、それとも思いつきリットロなやつを…。もしかしたら知らない人もいるかもしれないが、『ギラガ』、『ギラクシアン』、さらには『インベーダーゲーム』といった、もうほとんど化石のようなゲームを見つけては時々楽しんでます。ハハハハハ。

あとは、『HOUSE OF THE DEAD』にも一時ハマりました。一応エンディングも見たことがありますし…。そんなトコロかなア…？

それと、好きなカプコンキャラということですが、詳しくは知りませんが手足が伸びて便利そうな「ダルシム」というヒトですかねえ…？ ウン、そんなトコ。

安井邦彦への質問を大募集！ 採用された方には、安井邦彦サイン色紙をプレゼントするぞ！

はがきに質問と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202

(株)芸文社 分室 ネオジオフ
リック編集部「Hello, Good bye」11月号係

安井邦彦の
おやすみ御用だ！

ネオオジスオ トビツクスオ

イベント 「第38回アミューズメントマシンショー」 最新レポート

社団法人アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）と全日本遊園施設協会（JAPEA）は、9月21日（木）～23日（土・祝）の3日間、東京国際展示場（東京ビッグサイト）にて「第38回アミューズメントマシンショー」（38

ith Amusement machine show）を開催した。

会場では、発売前の最新のビデオゲーム機やアーケードゲーム機、アミューズメント自販機（フォトシール機等）が展示され、たくさんの人で

おおいに盛り上がりを見せていた。

アルゼブースでは、おなじみの『KOF2000』や、パチスロの人気機種種のメダルゲーム機、プロスロット『オオハナビ』、メダルを武器に封印された十字架を解き放ち、バンパイアが奪った財宝を取り戻すといった内容のメダル落としゲーム『ロッキン・バンパイア』、同じくフィールドの演出が楽しいメダルゲーム機『パプアン』など、多数の製品が展示され、たくさんの人を集めていた。

中でも注目目は、9月23日（土）の13:00と15:00の2回おこなわれたゲーム大会「KOF・JUNCTION, 2000」。

発売後ということもあり、ゲームセンターで鍛えた強者達による、アツイ闘いが繰り広げられたぞ。

また、大会終了後には豪華賞品がもらえるジャンケン大会も開かれ、非常に充実した内容となっていた。



アルゼブースでは「KOF2000」などの展示をおこなっていた



「KOF2000」ゲーム大会は、ハイレベルな闘いが繰り広げられていた

イベント 「東京ゲームショウ2000秋」 最新レポート

（社）コンピュータエンターテインメント協会主催の「東京ゲームショウ2000」が、9月22日（金）～24日（日）の3日間、幕張メッセ（千葉県千葉市・日本コンベンションセンター）で開催された。

今年のテーマは「生活を楽しくエンターテインメント The Entertainment of Your Life」。世界をリードするコンピュータエンターテインメントソフトウェア情報の発信基地として開催されるこのイベント、もたくさんの人に溢れ、大いに盛りあがった。

会場では、無料で最新のゲームに触れるということもあって、どのブースもたくさんの人でこった返していた。

CAPCOMなど国内のゲーム企業の展示はもちろん、今年はオンラインゲームや、i-MODEといった、生活に密着した新しい形のゲームや展示物が目立ち、CAPCOMでは、『CAPCOM VS. SNK』を用いた通信対戦「マッチングサービス」のデモも行われていた。

その他、会場でしか入手できないグッズの販売等もこのなわれ、そちらの方もたくさんの人で賑わっていたぞ。



CAPCOMではマッチングサービスを利用したイベントを開催していたぞ！

イベント

「ナゴヤTOY'Sパラダイス2000」開催概要を発表

「21世紀の中部をおもしろく」をスローガンに、12月17日(日)総合おもちゃの祭典『ナゴヤTOY'Sパラダイス2000』が開催される。会場では、「フィギュア」「ガレージキット」「ソフトビニール人形」「企業ノベルティ」「キャラクターグッズ」「プラモデル」「ミニカー」「トレーディングカード」などの出展、販売や「水木一郎&堀江美都子アニメソング・コンサート」「アイドルユニットdpsミニライブ・コンサート」「人気怪獣ショー」等のイベントも予定されており、子供も大人も存分に楽しめる内容となっている。

その他、開催概要は以下の通り。

●ナゴヤTOY'Sパラダイス2000

開催日時：12月17日(日) 10:00~17:00

開催場所：ポートメッセなごや3号館(名古屋国際展示場)

入場料(前売り)：大人(中学生以上) 800円、小人(小学生以下) 400円、ファミリーチケット(大人2名+小人1人) 1800円

入場料(当日)：大人(中学生以上) 800円、小人(小学生以下) 400円、ファミリーチケット(大人2名+小人1人) 2300円

SNK直営店情報

●ネオジオランド江坂1号店 ☆ゲーム

『CAPCOM V.S. SNK』勝ち抜きゲーム大会

日時：10月15日(日)

開始15:00

終了17:00

※参加者無制限

対戦台1台を利用して2時間内で一番多く勝ち抜いた方が優勝！
SNKレアグッズが当たるかも！

●ネオジオランド江坂3号店 ☆ゲーム

『モーニングプレイ無料サービス開催』

日曜・祝日は恒例になりました
したモーニングプレイ無料

「フリータイムコンペ開催中!!」
ボウリング2ゲームのスコアを競う大会です。ボウリング2ゲーム+500円でどなたでも参加可能。

1ゲーム無料券・ドリンクサービス券も付いてとってもお得。

さらに、スコアによっては、豪華賞品も当っちゃいます。この機会にぜひご参加ください。

詳しくは、当店フロント・TELにてお問い合わせください。

●ネオジオボウル千葉浜野 ☆ゲーム

「毎月恒例ゲーム大会」

日時：10月29日(日)

開始17:00

参加費：無料

10月29日(日) 17:00から恒例となりましたゲーム大会を開催致します。参加費は無料となっておりますので是非ご参加下さい。

なお、大会の詳細は後日店内にて掲示いたします。

「歴代ネオジオ格闘ゲームコーナー設置」

「KOF」「餓狼」「月華の剣士」などのSNK格闘シリーズが勢揃い。ネオジオファインにはたまらないラインナップになっています。更にまだまだ増える予定です。

☆ボウリング
「ネオジオ マンデーターナメント」

日時：毎週月曜日

開始13:30

参加費：1500円

毎週月曜日13:30より、ボウリング大会を実施中です。

初めの方でもハンデ戦なので十分お楽しみ頂けます。

参加費は1500円で貸靴代は別になつています。

50名様参加された時点での表彰となります。

「工藤フロボウリング教室」

毎週水曜と金曜の13:00から15:00からの1日2回ボウリング教室を開催中です。

皆様のボウリングの悩みをプロが解消してくれます。

ボウリング初心者からベテランの方まで参加者を大募集致しております。

参加費は1500円で貸靴代は別になつております。

☆カラオケ

「サービスルーム」
平日1名様1000円、土・日1名様1200円で終日歌い放題となります。全室対応となっておりますが金・土曜日は5室限定とさせていただきます。

☆ビリヤード
「フリータイム撞き放題」

平日1名様1000円、土・日1名様1200円で撞き放題となっております。

●ネオジオボウル福岡 ☆ゲーム

「第15回N-1GP」

日時：10月29日(日) 開始16:00

恒例の「第15回N-1GP」！SNKキャラが出ている以上アレもN-1なのだ!!

☆ボウリング
「メッセージDJ ON AIR!!」

日時：10月29日(金) 今月はDragon As h&m. c. A. Tで勝負だ!

●ネオジオボウル名取 ☆ゲーム

「CAPCOM V.S. SNK」ゲーム大会開催予定!

日時：10月29日(日) エントリー受付は当日17:00まで受付しておりますので振るって御参加ください。

●ネオジオボウル福岡 ☆ゲーム

「CAPCOM V.S. SNK」大会!!

日時：10月9日(祝) 開始15:00

完全チケット制定員24名になり次第締め切らせて頂きます。

☆最新状況
ネオジオボウル福岡HPは <http://www7tok2.com/homeofgt/index.html>

です。
プレゼントコーナー絶好調!! 10月のプレゼントは『○○○○』のGDIROM(非売品)です。

応募方法はホームページをご覧ください。

☆フライズ
「秋のプライズキャンペーン」

期間：10月29日~11月3日 普段よりさらにGETしやすくなっております。この機会にぜひ好きな景品をGETしてください。

リウの朝ごはん

自然の味 日向星花

たっだい! ぞう! ぞう!

お兄ちゃん! すこい!

エサはたんだ?

そりやあ... 川の石 びっくり返して!

... ..

食も かな?

ね?

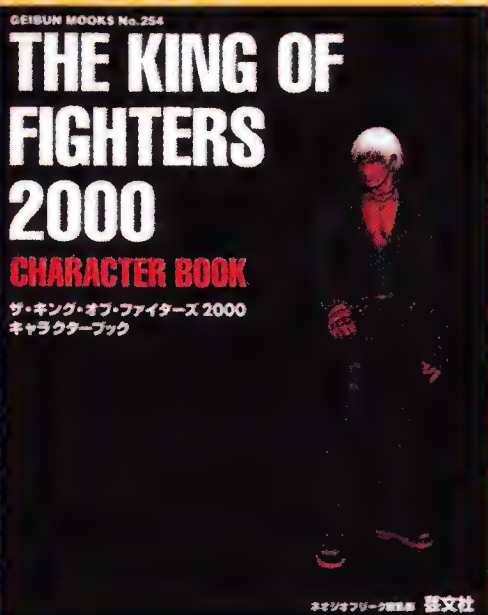
虫も 喰って 糞は 糞は 糞は

© SNK 1992, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000

3



ネオジオポケット専用ストラップ
／30名 (SNK)
※色は選べません。



ザ・キング・オブ・ファイターズ
2000キャラクターブック
／5名 (ネオジオフリーク編集部)

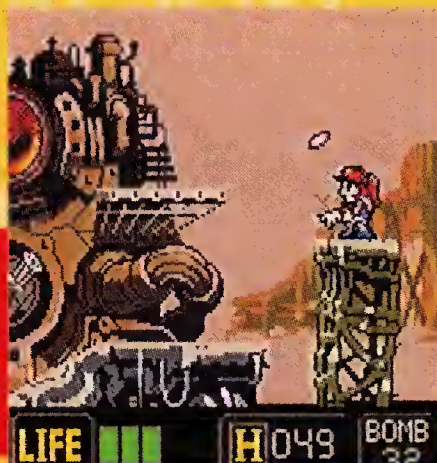
2



COOL COOLTOONポスター
／5名 (SNK)

5

4



メタルスラッグ2 ndMISSION (NP) ／5名 (SNK)
©SNK 2000

NEO・GEO
FREAK

読者
プレゼントコーナー

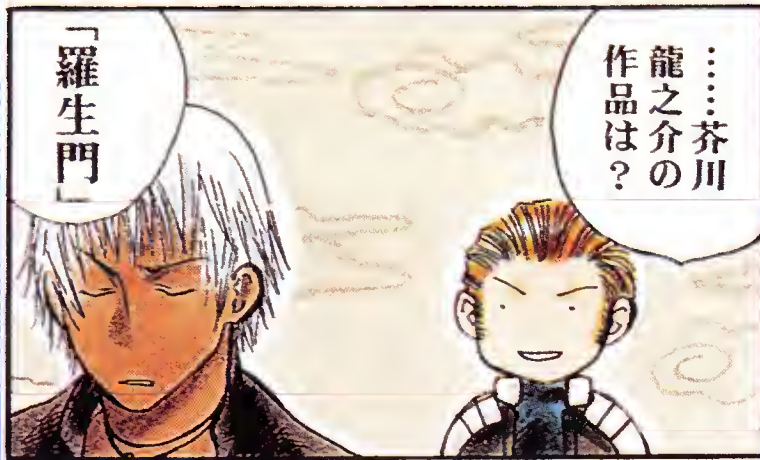
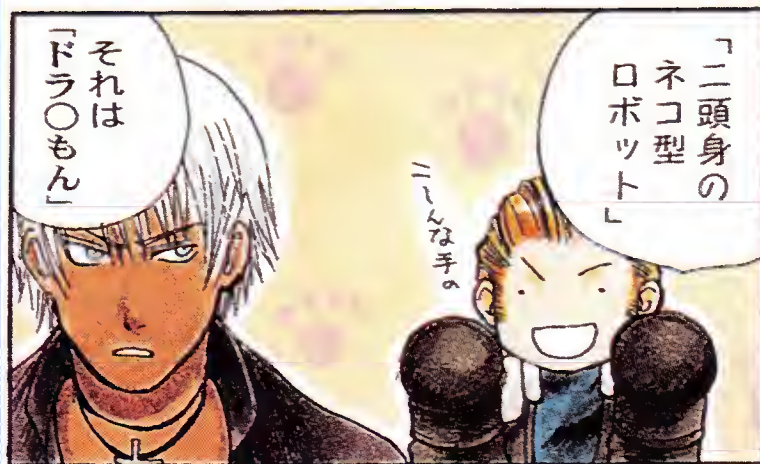
1



ネオジオポケットカラー
クリスタルブルー
／5名 (SNK)

月刊 4コマ
FREAK

作・画/
坂崎拓海



©SNK 2000

応募の決まり

とじこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切は11月9日必着。発表は1月号(12月9日発売)誌上。

ネオジオフリーク9月号
プレゼント当選者発表

①「東京ゲームショウ2000秋」
ペア入場券

*こちらのプレゼントの当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

②COOLCOOLTOONステッカー

坂本敦志・三重県／辻直人・栃木県／安藤啓輔・埼玉県／野口英之・東京都／松川昇・神奈川県／大山友美・東京都／塩畑修・滋賀県／森島英樹・兵庫県／滝野裕馬・広島県／深澤準也・千葉県

③ザ・キング・オブ・ファイターズ2000ポスター

永井莎紀・愛媛県／若松菜摘・鹿児島

県／野寄陽平・静岡県／河村信一郎・京都府／芝原由香・宮崎県

④頂上決戦最強ファイターズエアPOP

羽深くみ・茨城県

⑤MARVEL VS. CAPCOM2 (DC)

河添正克・静岡県／鯖戸宏一・北海道／中西智之・青森県

⑥ストリートファイター3 3rd STRIKE (DC)

木原博史・長崎県／稲村一晃・兵庫県／菅原美奈・宮城県

⑦トゥームレイダー4…ラストレベレーション (DC)

豊田和広・大阪府／新城安央・沖縄県／橋本臣斗・大阪府

以上のみなさん(敬称略)が当選です。おめでとございます。

アルゼIR広報室

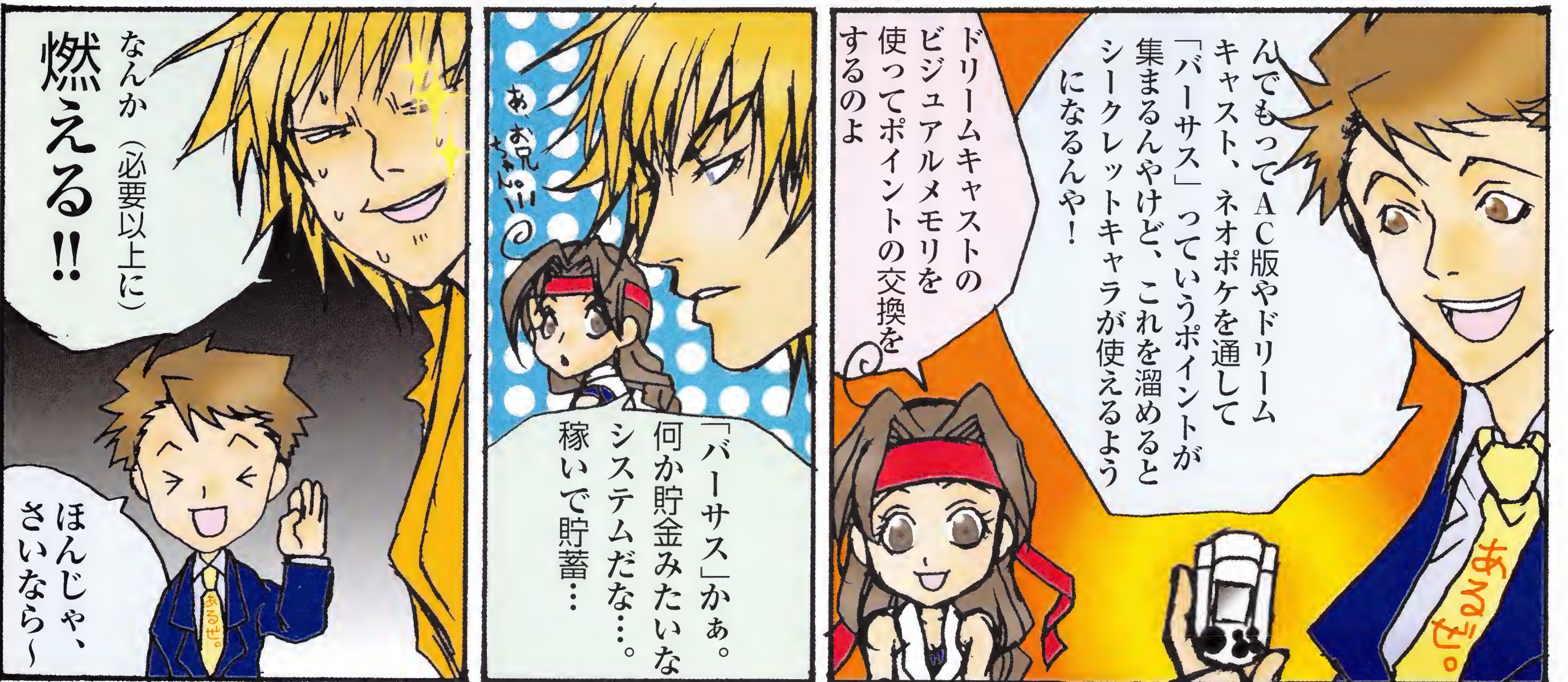
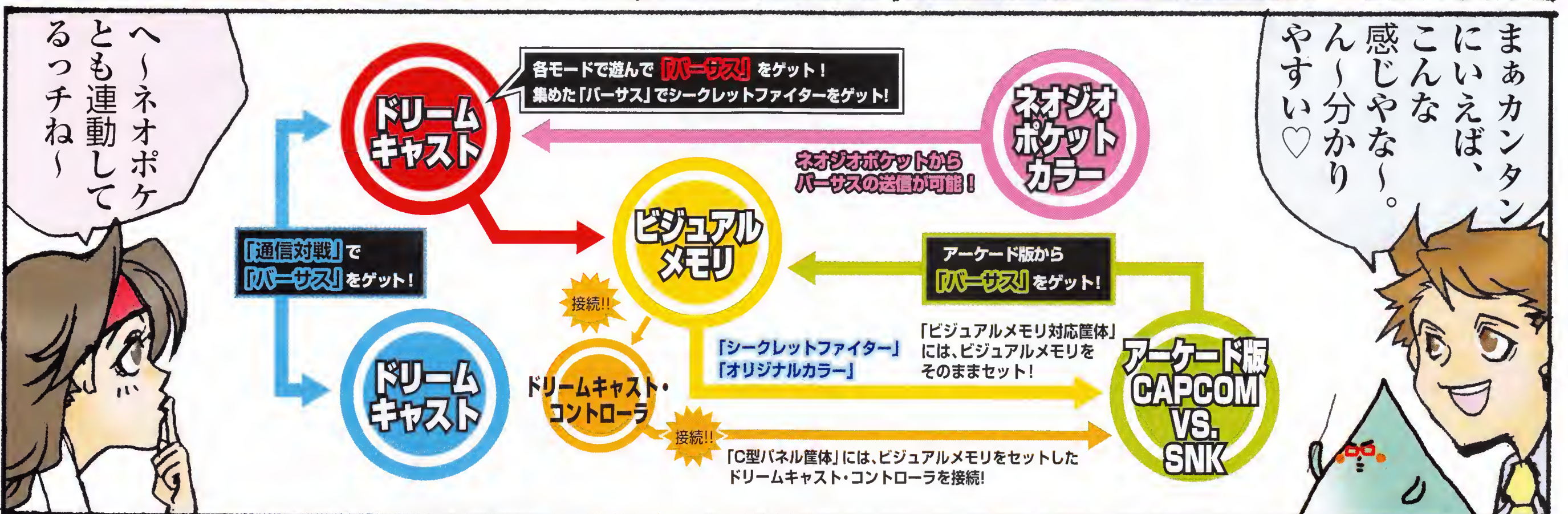
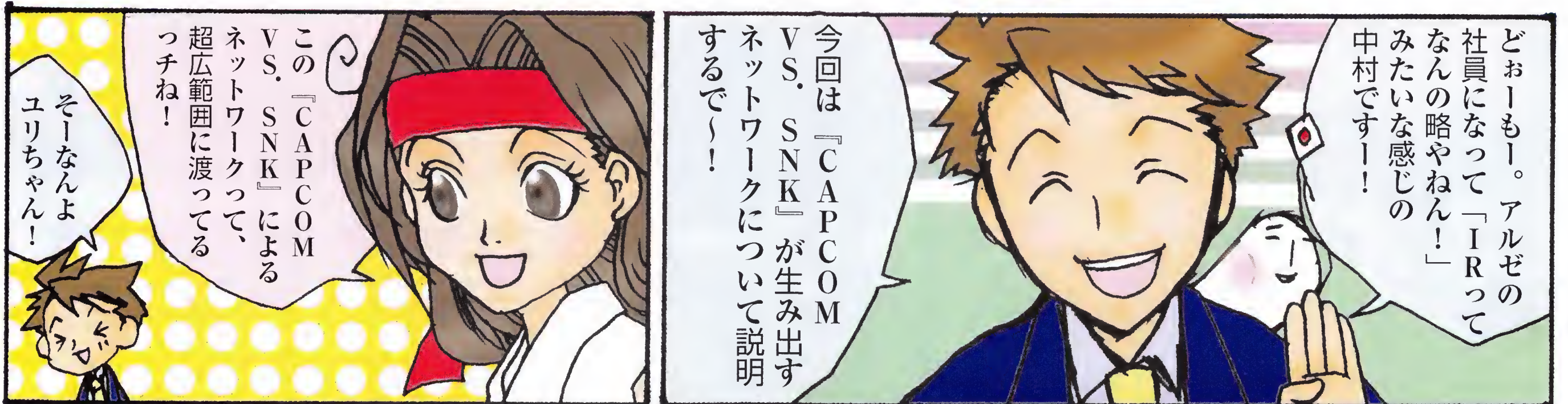
中村はん

今日もツルいわ



夢の対決!
CAPCOM
VS.
SNKの巻

イラスト&
ストーリー／菊地翔吉



NEO・GEO FREAK

12月号次号予告

次号は11月9日発売

定価630円（本体600円）

ネオジオヒストリー

ネオジオ10年間の足跡！

～完結編～

CAPCOM vs. SNK

MILLENNIUM FIGHT 2000

声優連載コラム

安井邦彦

Hello, Goodbye

生駒治美

さかなのさんぽ

連載コラムはすべて
次号をもちまして最
終回となります。

読者投稿コーナー

パレット
キャンパス

天晴EXCELLENT

ネオジオ特選

同人誌コーナー/他

連載コミック

リョウの朝ごはん
by 日向星花

月刊4コマFREAK
by 坂崎拓海

アルゼ宣伝課・中村はん
の今日もタルいわ

by 菊地翔壱

NEO・GEO FREAK 11月号

2000年11月1日発行（毎月1回・1日発行）
第6巻第11号 通巻66号
定価630円（本体600円）

●発行所/株式会社 芸文社
〒170-8427 東京都豊島区東池袋3-7-9

出版営業 TEL 03-5992-2051

広告営業 TEL 03-5992-2052

●編集部/株式会社 芸文社 分室

〒112-0005

東京都文京区水道2-13-12 SKビル202

TEL 03-5395-6314

●発行人/中西吉永

●編集人・編集長/勝俣篤

●副編集長/津田康

●編集スタッフ/稲葉祥子, 山田理絵, 朝井千晴, 長山武志, 杉浦定元

●制作スタッフ/大西宏昭

●攻略スタッフ/修羅騎士 鷹, DSP-たろりん, 飲み頃KING, ヒデ本条, 蒼炎闘士ゆーち, Kaz 78年式, L.L.terra, ILP-ケンちゃん

●制作協力/PRIMARY GRAPHICS(山田幸廣, 山口勉, 桂田和昭), 藤原道子

●サービス部/和田幸子

●広告営業部/小串紀博, 小林邦秋, 占部啓介, 葛西紀子, 小林幹尚, 織田倉啓, 坂口徹, 梶敏也, 中川真理子, 宮崎有史, 大島剛, 井口明, 飯塚崇, 加藤義明

●印刷/三晃印刷株式会社

●協賛/株式会社エス・エヌ・ケイ

超・編集後記

●久々に忙しい日々が続いて、死にそうになった（笑）。DQ7を発売日からゴリゴリやろうといった計画も駄目になっちゃったし（涙）。でもこんなワケのわからん文句も恐らく最後…そう来月には卒業です。創刊からいた立場としては寂しいかもしれないけど、しょうがねえ～。（鷹）

●ぎえええ！ 単車盗まれたっちゅーねん！ そんでもって耳鼻科に行ったら各種アレルギー反応が出た…。いいことねえなあ！ おい！ 後記に初登場してまだ間もないってのに来月でおさらばなんて悲しいねえ…。まあ俺はいつでもマイペースで爆走するつもりだよん！ っつーかDQ7 早くやりてえ。（Kaz78年式）

●この後記書くのも残すところ2回ですなあ。毎回、攻略記事より

一生懸命書いてたのに（死）。っていうか、ここ最近超多忙。誰かばっくんに基本的人権を与えてほしい（；マ；）。そういえばカズたん、バイク盗まれたらしいね。ワッハッハッハ！ GOSYU-SHO！

（テラ）

●何か2つの祭典が交互に襲ってきて…。現在、友達や知人にも逢わず、時間旅行の途中…。そりゃ、電話すら出んわ！ 留守電あるでしょ…。メール、お出掛け、飲み会、結婚式!? 無理無理！ 僕なりに皆に愛はあるのよ…。キレた！ 終幕へ向かって踏ん張りまふ…。多分ね♡（ゆーち）

●なんつーか最近イマイチ。某新宿のゲーセンのGGX大会では、知人の強キャラo氏とJ氏と組むもブロック決勝で敗退…。AOUでは全

国大会予選出ておきながら2回戦負け。暇がないもんでハッキリ言って練習量が足らんです。体験版もGETしたし、これからは家で猛特訓の毎日…。のはずなんだけどなあ～。（ケン）

●NF編集部周辺に蚊が異常発生。クーラー効かせて窓を閉め切っているにも関わらず襲いかかってくるミクロのヴァンパイア。たろさんに至っては1日に20ヶ所も吸われたらしく、話を聞いているだけでこっちまでムズムズがゆくなってきちゃいました。と思っていたら実際に蚊に血を吸われていたりしてげんなりん。早く蚊が飛ばない季節にならないかな。とりあえずKOF2000完全攻略マニュアルで怒濤のスケジュールに挑む本誌攻略陣へ激励よろしくです。（津田）

絶好調NFムックシリーズ！

KOF 2000 完全攻略マニュアル

10月19日発売！

“月刊ネオジオフリーク”編集部による
「KOF 2000」徹底攻略特別号！
ネオジオファン必携の1冊！！

AB判／160ページ／価格：1,800円＋税

好評発売中ムックシリーズ！！

CAPCOM VS. SNK 最終攻略完全版

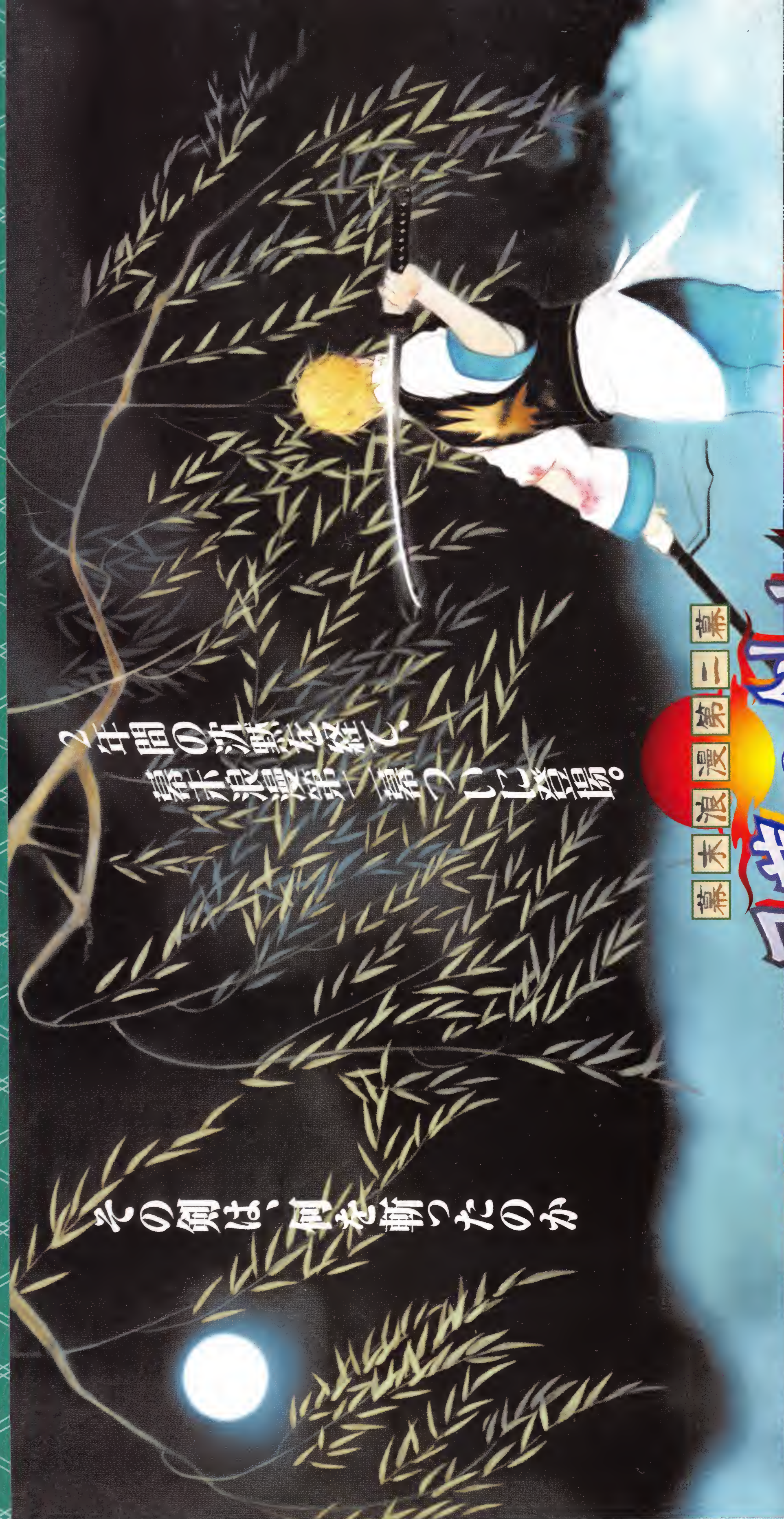
KOF 2000 キャラクターブック

発行：株式会社 芸文社

“Dreamcast”はセガエンターテインメントの商標です。



SNK
www.neogeo.co.jp



2年間の沈黙を経て、幕末浪漫第二幕ついに登場。

その剣は、何を斬ったのか

幕末浪漫第二幕

月華の剣士

Final edition

TM
©SNK 2000

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ファイナルエディション

ドリームキャスト専用ソフト/格闘アクション

11月発売予定/ 価格未定

株式会社SNK 〒135-0063 東京都江東区有明 3-1-25 有明フロンティアビル B棟 ●画面は開発中のものです。



月刊オプティク

2000

11

月号

KOF

2000

CPU

戦
攻
略

SNK公認

NEO・GEO

オフィシャル情報誌

芸文社